

RESIDENT EVIL DASH: ERSTE INFOS • TOSHINDEN 3: EXKLUSIVE BILDER & INFOS
FUN GENERATION
Heft 12•96
Dezember 1996
Österreich: . . .48 ÖS
Schweiz: . . .5,80 Sfr
Luxemburg: 140 LFR
Italien: . . .7900 Lit
5,80 DM
Das Videospiele-Magazin
TIPS & TRICKS
WAVE RACE 64
• Alle Menüs übersetzt!
FORMEL 1
• Alle Cheats / Alle Strategien
TOMB RAIDER
PlayStation
SEGA SATURN
GESCHICHTEN AUS DER GRUFT
WAVE RACE 64
NINTENDO 64
DAS PERFEKTE RENNSPIEL ?
DESTRUCTION DERBY 2
PlayStation
DER PURE SCHROTT !
116 SEITEN
DIE KAUFBERATUNG!
ALLE TESTS DES JAHRES
298 SPIELE & WERTUNGEN IM ÜBERBLICK
NINTENDO • SEGA • SONY

Schädlingsfreies Obst leicht gemacht

Die „Crash Bandicoot Welle" rollt!

„MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER."

New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in amerikanischen Obst- und Gemüsemärkten:
Mit afrikanischen Masken vermummte Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerbersten. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen wird die »Crash Bandicoot Welle« genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospiels haben. »Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln!", berichtet ein Augenzeuge und Obststandbesitzer: »Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen, vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten."

Sie haben es auch auf Ihre Äpfel abgesehen!
Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbeißen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiß.

Schlechte Zeiten für Obsthändler.

Apfel im Schlafrock

CRASH BANDICOOT

PlayStation PAL

SONY

IT'S NOT A GAME.

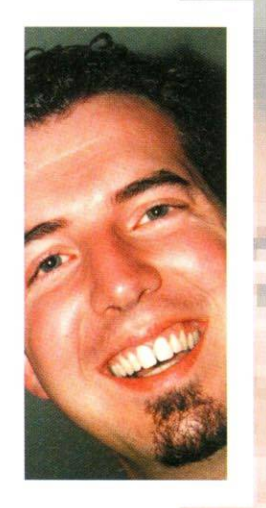












A Letter From The Editor...

Liebe Videospielfans,

vor ein paar Tagen bekam ich während der Hotline einen Anruf von einer verzweifelten jungen Dame, die sich bitterlich beschwerte. Sie komme nicht weiter in dem Videospiel, welches sie von einem Magazin empfohlen bekam, das ausschließlich über ihr System berichtet, erklärte sie aufgebracht.

Auch wir hatten den Titel getestet, vergaben aber eine weitaus niedrigere Wertung und wiesen auch auf die offensichtlichen Mängel im Spieldesign hin.

„Hundert Mark habe ich für den Mist bezahlt“, regte sich die Frau auf. Ich riet ihr, das Spiel gebraucht zu verkaufen, auf diese Weise würde sie wenigstens einen geringen Teil ihres Geldes wiederbekommen.

Solche Fälle kommen oft vor. Jemand kauft sich ein besseres Promo-Magazin, das womöglich auch noch von der entsprechenden Firma gesponsert wird, liest die überschwenglichen Tests und rennt in den nächsten Laden, um ein vermeintliches Spitzenspiel zu erwerben. Dann ist der Ärger natürlich groß, wenn man den wahren Wert dieser Software durchschaut.

Inzwischen hat sich herumgesprochen, daß man bei der FUN GENERATION ohne weiteres anrufen kann, also läßt man seinen Frust hier ab, -oftmals handelt es sich um Leute, die unser Heft noch nie gekauft oder gelesen haben.

Deshalb möchte ich an dieser Stelle einmal den Sinn und Zweck der Multiformat-Magazine erläutern. Wir beleuchten alle Systeme und Softwarefirmen völlig neutral, unterliegen nicht dem Einfluß eines Konzerns, sondern können es uns auch erlauben, einer großen Firma, die ein schlechtes Produkt groß vermarkten will, in die Suppe zu spucken. Unser primäres Ziel ist Kaufberatung, sowohl Empfehlung als auch Warnung.

Unter dieser Flagge fährt die FUN GENERATION nun seit einem Jahr durch das Zeitschriftenmeer, und wir feiern diesen Umstand mit einer besonders dicken Ausgabe, in der wir noch einmal alle Spiele, die wir jemals getestet haben, kurz vorstellen.

Unsere Abonnenten bekommen übrigens mit dieser Ausgabe wieder eine kostenlose Demo-CD für die PlayStation mitgeliefert. Zukünftig bekommen alle Abonnenten bis zu vier Demo-CDs pro Jahr für ihr Wunschsystem.

FUN GENERATION wird mit vielen Überraschungen ins neue Jahr gehen. Wir haben uns so einiges ausgedacht, um 1997 zum Jahr des Zockens werden zu lassen.

Götz Schmiedehausen,
Chefredakteur

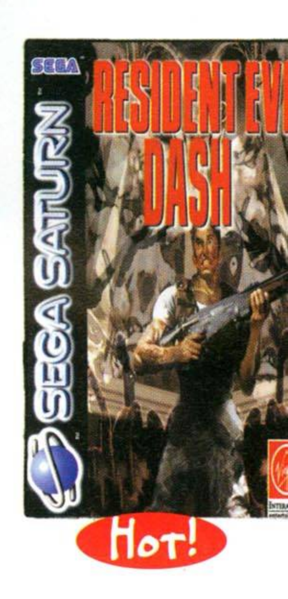


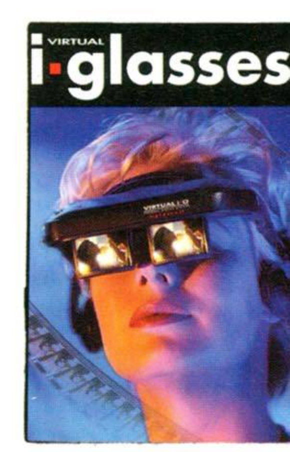
1 YEAR



INHALT 12/96

DEZEMBER 1996









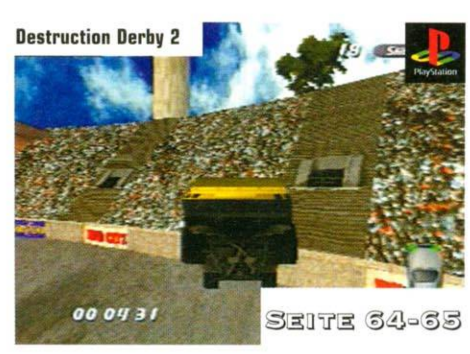
DIE TOP 9 DES MONATS!

Baphomets Fluch



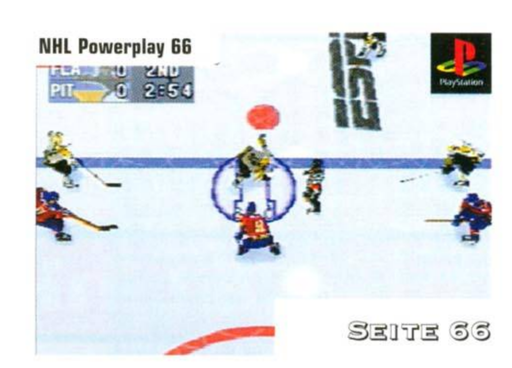
SEITE 74-75

Destruction Derby 2



SEITE 64-65

NHL Powerplay 66



SEITE 66

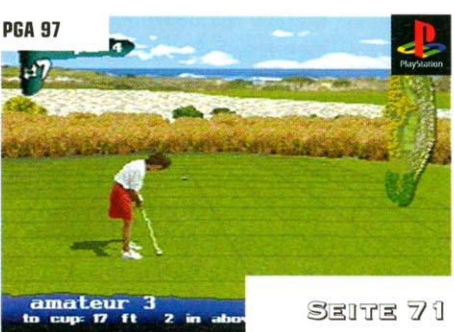
Pandemonium





SEITE 68-69

PGA 97



SEITE 71

Soviet Strike



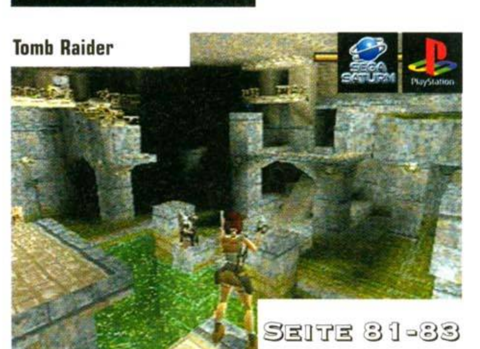
SEITE 76

Street Racer Deluxe



SEITE 84-85

Tomb Raider



SEITE 81-83

Virtua Cop 2



SEITE 90-91



TOMB RAIDER

Spiel des Monats ab Seite 81

SPIELE TESTS







feedback

Stinkesauer

Sehr geehrter Herr Schmiedehausen, aufgrund Ihres Testberichtes und der positiven Tests Ihrer Mitbewerber wurde ich auf Formel 1 aufmerksam, und wir investierten ca. 1200,- DM für zwei PlayStations, Spiele und neGcon-Pads, um Formel 1 im Link-Modus spielen zu können.

Es stellte sich schnell heraus, daß ein vernünftiges Spielen zu zweit nicht möglich ist. Eine Speicher-Option im Link-Modus wurde schlichtweg vergessen, aber viel ärgerlicher ist es, daß im Link-Modus bei einem Spieler das Spiel deutlich langsamer läuft und die Rundenzeiten nicht stimmen (ca. 5 Sekunden pro Runde langsamer). Laut Auskunft von Sony liegt die Ursache in der mangelnden Kompatibilität mit den neGcon-Pads begründet, mit dem Standardpad soll dieser Fehler nicht auftreten. Eine Umgewöhnung kommt für mich jedoch nicht in Frage, da meines Erachtens ein Einzelspiel mit dem neGcon erheblich mehr Spielspaß bringt.

In allen Testberichten kam zum Ausdruck, daß Formel 1 mit Namcos Pad spielbar ist, und es wurde sogar empfohlen. Leider ist mir nun klar, daß dieses Spiel oberflächlich getestet wurde. Der Mehr-Spieler-Modus mit analogen Pads wurde offensichtlich nicht von den Magazinen getestet. Dieses „Versäumnis“ ist mir absolut unbegreiflich. Eine Spielbewertung ist immer subjektiv, aber diese grobe Unterlassung in diversen Testberichten hätte nicht passieren dürfen, denn wie bereits erwähnt, wurde wegen diesem Spiel und der Bewertung sehr viel Geld ausgegeben.

Bei vier Fachmagazinen suchte ich telefonisch um Rat. Über das Fehlverhalten der Redakteure und deren mangelnde Kompetenz bin ich sehr verärgert. Nur bei Ihnen fand ich sofortige Unterstützung, und sie riefen mich, nachdem Sie sich mit Psy-

gnosis in Verbindung gesetzt hatten, sofort zurück. Ich möchte mich auf diesem Weg nochmals herzlich dafür bei Ihnen bedanken.

Da Formel 1 sehr große Resonanz hervorruft, bitte ich Sie, diesen Brief als Leserbrief zu drucken und erwarte eine Stellungnahme von Sony und Psygnosis.

Mit freundlichen Grüßen, Michael Tillack

FG: Lieber Herr Tillack, Kritik in allen Ehren, aber nachvollziehbar sollte sie schon sein. Oberflächliche Tests gibt es in der FUN GENERATION grundsätzlich nicht, erst recht nicht bei einem Game Of The Month, dafür lege ich meine Hand ins Feuer. Unsere sehr erfahrenen Redakteure testen Spiele nicht aus reinem Spaß an der Freude, sondern sie wissen ganz genau, welche Verantwortung sie gegenüber dem Leser haben. So wurde gerade Formel 1 von der halben Redaktion genauestens unter die Lupe genommen, und von diesen Leuten auch als absolut genial eingestuft. Zum Test stand uns eine zu 95% fertiggestellte Version zur Verfügung, aber leider eben nur eine CD. Schon aus diesem Grund war es uns nicht möglich, den Link-Modus auszuprobieren. Auf Ihren Anruf bzw. Brief hin haben wir uns sofort hingesetzt, um Formel 1 auf die angesprochenen Fehler hin zu überprüfen. Nach einer ausführlichen Testsession können wir die gravierenden Unterschiede hinsichtlich der Rundenzeit beim Fahren mit dem neGcon jedoch nicht bestätigen. Beide Spieler bewegten sich über ein komplettes Rennen (Monaco) hinweg auf nahezu gleichem Niveau. Auffällig ist jedoch, daß in grafischer Hinsicht, sobald sich mehrere Fahrzeuge auf dem Screen tummeln, starkes Ruckeln den Spielspaß nicht unerheblich beeinträchtigt. Im Folgenden will ich Ihnen aufzeigen, daß auch weitere Fehler der finalen Fassung in der Vorabversion von unserem Testteam nicht zu erkennen waren:

1. Der Replay-Modus funktioniert mit dem neGcon von Namco nicht.

Da in der Vorabversion die Wiederholung eines Rennens noch nicht integriert war, blieb uns natürlich auch das Problem mit dem neGcon im Verborgenen. Die Erklärung, warum nur mit dem Standardpad gefahrene Rennen nochmals begutachtet werden können, ist simpel. Der Speicher der PlayStation ist für die riesige Datenmenge einer analogen Steuerung schlicht und ergreifend zu gering.

2. Die Gegner fahren immer auf der Ideallinie, selbst wenn man sie mit 300 Sachen von der Piste schießen will.

Auch hier sind wir schuldlos, denn in der Vorabversion konnten die Gegner sehr wohl von der Piste gedrängelt werden. So ist bspw. in der Ausgabe 9/96 auf der Seite 53 ein Bild zu sehen, auf dem ein Forti mit röchelndem Motor ins Grüne abgedrängt wurde.

3. Die Gegner fahren nicht an die Box.

Uns wurde glaubhaft versichert, daß sich dies bis zum fertigen Spiel noch ändern würde.

Und trotz allem: Wir stehen nach wie vor hinter unserer Wertung von 10/10, da Formel 1 trotz aller Fauxpas insgesamt der Konkurrenz immer noch klar überlegen ist. Schlußendlich hoffe ich, daß Ihre Verärgerung sich deutlich in Richtung Hersteller verschoben hat, und daß unsere Ernsthaftigkeit hinsichtlich der Tests zukünftig nicht mehr in Frage gestellt werden wird. ■

Schreibt uns Eure Meinung, Fragen, Anregungen, usw...

FUN GENERATION
• Feedback
Max-Planck Str. 13
97204 Höchberg

feedback

Hummel will Hummel

Hi FG-Team! Zuallererst muß ich mal sagen: Na endlich ein Spielemagazin (und ich kenne viele!!), das ein gut verständliches und deutliches Bewertungssystem und ein Layout allererster Güte bietet. Ich lese Euer Heft nun schon seit der zweiten Ausgabe und kann nur feststellen, daß Ihr Euch innerhalb von Wochen wirklich zur Spitzenklasse zählen dürft. Mir war klar: Jetzt habe ich endlich eine Zeitschrift, die ich abonnieren kann. Jetzt habe ich aber auch noch ein paar Fragen:

1. Wird es irgendwann eine Warcraft 2-Umsetzung für die PlayStation geben und wenn ja, wann wird diese erscheinen?
2. Wann kommt Command & Conquer endlich für die PSX?
3. Warum habt Ihr die Hummel (sorry, wenn ich falsch getippt habe, aber alles, was sechs Beine, ein gelbschwarzes Outfit und Flügel hat, ist für mich eine Hummel...) aus dem Wertungskasten geworfen, und man sieht sie nur noch bei hohen Wertungen wie bspw. bei Super Mario 64 oder Formel 1 (beide 10/10)? Ein Herz für Tiere bitte!
4. Wieviel wird denn ein N64 so im Durchschnitt in Deutschland kosten?
5. Wann werdet Ihr so eine Art Kleinbörse, wo die Leser untereinander Spiele verkaufen bzw. tauschen können, mit in Euer Heft aufnehmen?
6. Ist wipEout 2097 neGcon-kombatibel?
7. Wann wird Final Fantasy VII auf der PlayStation erscheinen?
8. Wißt Ihr, wo das X in PSX herkommt?
9. Wann erscheint das Nintendo 64 in Deutschland?

So, das wäre geschafft. Ich kann nur hoffen: Bleibt so gut (oder werdet besser, wenn das überhaupt noch geht!!!), und besorgt doch bitte (wenn möglich) mal wieder ein paar Demo-CDs, ok? Also dann, ciao, ***Euer Roland Hummel aus Bad Aibling***



1. Über eine Warcraft 2-Umsetzung ist uns nichts bekannt.
2. Einen genauen Termin von C&C haben wir noch nicht vorliegen. Die Saturn-Umsetzung sollte ja eigentlich im August erscheinen, aber erst jetzt haben wir für die nächste Ausgabe eine Testversion erhalten. Da der Titel eine gewisse Zeit, man spricht von sechs Monaten, exklusiv für die Sega-Konsole erhältlich sein soll, werden PlayStation-Besitzer sich wohl auch weiterhin gedulden müssen.
3. Die „Hummel“, sprich unsere Cyber-Bee, wird zukünftig wieder verstärkt zum Einsatz kommen.
4. Das Nintendo 64 wird zu einem Preis von 399,- DM erhältlich sein.
5. Dieses Thema ist bei uns kein Thema, sorry.
6. wipEout 2097 ist mit dem neGcon sowie dem Mad Catz-Lenkrad kompatibel.
7. In Japan soll der heißersehnte Titel aller Voraussicht nach exakt am 31. Januar 1997 auf den Markt kommen. Die PAL-Version wird ca. ein halbes Jahr später erscheinen.
8. PSX war der Arbeitstitel für die PlayStation während der Entwicklungsphase. Irgendwie hat es sich einfach eingebürgert, die Sony-Konsole auch mit PSX abzukürzen.
9. Am 1. März 1997. ■

Glücklicher Gewinner

Hallo Fun Generation! Mann oh Mann, das war vielleicht ein Hammer, als Götz mich anrief und mir sagte, ich hätte ein Nintendo 64 gewonnen! Ich wäre fast tot umgefallen und wollte garnicht glauben, was er da sagte! Nachdem wir aufgehört hatten, zu telefonieren, mußte ich mich erst einmal setzen und durchatmen. Danach habe ich alle meine Freunde getroffen und einen ausgegeben.

Wie versprochen, haben wir für Euch mitgetrunken. War aber dann doch ein bißchen viel, und nachdem ich meinen Rausch ausgeschlafen hatte und einigermaßen klar denken konnte, dachte ich, ich hätte alles nur geträumt. Als mir dann aber meine Schwester bestätigte, daß ich gewonnen hatte, war ich heilfroh.

Bis das Päckchen ankam, hatte ich nicht geglaubt, daß ich gewonnen hatte. Aber dann stand sie da: Klein, schwarz und mit Power. Jetzt ist mein Nintendo 64 umgebaut, und ich bin der glücklichste Videospieler der Welt! Diese Kiste ist echt der Wahnsinn!

All jene, die noch überlegen, ob sie sich ein Nintendo 64 kaufen sollen, denen kann ich nur sagen: „Leute, kauft Euch die Kiste, sie ist das Geld allemal wert!“ Ich wollte mich noch einmal bei Euch und dem Versand bedanken, ihr seid echt die Besten! Und nicht weil ich gewonnen habe, sondern weil ihr das informativste, aktuellste, geilste, schönste, beste und abgefahrenste Videospielemagazin seid!

Tschüß und vielen Dank! Andreas Scharf, Frankenberg

Angst um Nintendo

Tach!!! Ich habe bis vor kurzem zwei mittelmäßige Videospiele-Mags gelesen, bis ich mir bei einem Kumpel Euer Magazin reingezogen habe, und ich muß sagen, Ihr seid einfach GENIAL! Das einzige, was an Eurem Mag wirklich schlecht ist, ist das Wertungssystem, weil Ihr zu oft 10/10 Punkten gebt, was eigentlich nicht zu erreichen ist, weil kein Videospiel, sei es noch so genial, so perfekt sein kann. Was auch noch zu bemängeln wäre, ist Euer Cover: Es wirkt irgendwie billig, was auch der Grund dafür gewesen ist, daß ich vorher nie reingeschaut habe. Bis auf diese kleinen Mängel seid Ihr wirklich die Nummer 1 der Videospiele-Mags. Macht weiter so!!!
So, und jetzt noch ein paar Fragen:

1. Glaubt Ihr, daß sich das N64 in Deutschland durchsetzen kann, weil bis zum 1. März haben Sega und Sony die Preise bestimmt schon auf mindestens 350 - 300 DM gesenkt und sich durch das bevorstehende Weihnachtsgeschäft genug Marktanteile gesichert.
2. Sagt mal!!! Kommt Ihr Euch nicht bescheuert vor, eine Internet-Seite für ein Konsolenmagazin zu machen, denn die wenigsten Konsolenbesitzer haben auch einen PC. Na gut, ich besitze zwar auch einen PC, aber ich glaube da stehe ich ziemlich alleine da. ***Sascha Geisler, Vienenburg***

Nein, unser Wertungssystem ist alles andere als schlecht, wenn man weiß, wie es funktioniert. Ein unverzeihlicher Fehler von uns, anzunehmen, daß auch Neuleser sofort verstehen, wie wir werten. Deswegen findet Ihr ab sofort in der Rubrik „Wir über uns" regelmäßig eine kurze Erklärung der Bewertungskriterien.

1. Wir glauben nicht, daß sich das Nintendo 64 durchsetzen kann. Wir glauben, daß sich das Nintendo 64 durchsetzen wird. Die kleine Kiste ist einfach viel zu brillant, als daß man am Erfolg des Nintendo 64 irgendwelche Zweifel hegen könnte. Bis zum Deutschland-Release am 1. März 1997 wird eine ausreichende Palette an absolut hochwertiger Software vorhanden sein, alleine Super Mario 64 und Wave Race 64 dürften als Kaufargumente schon ausreichen.

2. Eigentlich nicht. Momentan erfreuen sich unsere Internetseiten einer großen Resonanz, weit über 1000 Hits pro Tag sprechen eine deutliche Sprache. Auch liegst Du mit der Vermutung falsch, Konsolenbesitzer hätten mit einem PC nichts am Hut. Aufgrund von Leserumfragen wissen wir, daß mindestens ein Drittel unserer Leser auch einen Rechner ihr eigen nennen. ■

NEWSFLASH

+++Seta of Japan kündigt Nintendo 64-Module an, die eine Art Modem enthalten. Damit hat der Spieler die Möglichkeit, über das Telefon mit anderen Spielern zu linken. Das erste Spiel wird Morita Shogi sein, eine verbesserte Version des hierzulande unbekannten Shogi für Nintendo 64 +++ Star Fox 64 wird sich weiterhin verzögern, da Mr. Miyamoto augenblicklich alle Energien in Mario Kart R katalysiert +++ Eine Fabrik zur Produktion von gefälschten Videospiel-Konsolen wurde in Ciudad Del Este/Paraguay ausgehoben und geschlossen +++ Eric Wynalda und Alexi Lalas entwickeln mit BMG ein Fußball-Spiel für Saturn und PlayStation +++ Fun Generation-Hotline wirklich nur Dienstags von 18-20 Uhr! Tel.: 0931/40 43 710 +++ Entwicklungsarbeiten an PlayStation 2 von Sony noch immer nicht bestätigt +++ MK4 wird definitiv 3D-Polygonenprügler +++ Vorsicht vor Raubkopien: Immer mehr Raubkopierer treten auf dem deutschen Markt auf. Grundsatz: Eine goldene CD ist fast immer selbstgebrannt. Laßt Euch nicht betrügen, zeigt Raubkopierer an! +++ Chun Li wird definitiv nicht in Street Fighter 3 mitspielen +++ Das NetLink für Segas Saturn ist seit 31.10 zum Preis von $200 in den USA erhältlich +++ Yo Baby! Sony of Japan entwickelt zwei Musikprogramme für den kleinen Rapper: Parrapa Rapper und Depth +++

Mario 64 - Was hat sich zur US-Version verändert?



Die US-Version des Nintendo 64-Knallers weist geringfügige Unterschiede zum japanischen Original auf:

- Läßt man Mario nach dem Einschalten eine Zeitlang stehen, bekommt man einige Demos gezeigt, inklusive einer Kampfsequenz zwischen Bowser und Mario.
- Wenn man einen File im Select-Screen auswählt, sagt Mario: „Okie-dokie!"
- Princess Peach liest den gesamten Brief an Mario vor: „Dear Mario: Please come to the castle. I've baked a cake for you. Yours truly Princess Toadstool Peach („Peach" ist der japanische Originalname von Princess Toadstool)
- Wenn Mario müde wird, sagt er: „I'm tired!"
- Wenn Mario einschläft, sagt er: „Nighty-Night", gefolgt von: „Ahhh, Ravioli... Ahhh, Mamamia..."
- Wenn Mario Bowser über die Absperrung schleudert, sagt er: „So long, Bowser!!"
- Die Polygonenflackerer wie in Kurs 1 bei der Kugel an der Kette wurden behoben.
- Die Endgegner sind leichter zu schlagen.
- Manche Kurse wurden umbenannt. „Fireball Island" wird zu „Lethal Lava Island".
- Level 3 hat ein neues Gemälde: Anstatt der Blubberblasen sieht man nun ein Piratenschiff.
- Gerüchten zufolge funktioniert der 1.000 Coins-Trick der japanischen Version nicht mehr.
- Das gesamte Ende wurde synchronisiert, Ihr werdet also nun von Princess und Toad längere Dialoge hören.

Final Fantasy VII-Veröffentlichung verschiebt sich wieder



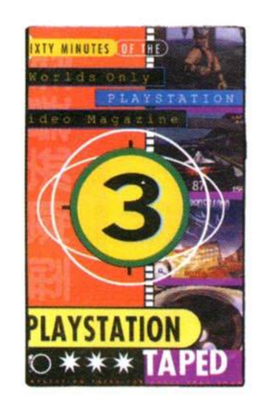
Square teilte unlängst mit, daß sich der Street Day von Final Fantasy VII wieder verschieben wird. Anstelle des anvisierten Japan-Releases im Dezember wird man sich im Land der aufgehenden Sonne bis zum 31. Januar gedulden müssen, bis die Japan-Version des potentiellen Rollenspiel-Hits zu haben sein wird. Termine für die USA oder Europa waren noch nicht in Erfahrung zu bringen.

Filmemacher studieren wipEout 2097



Das Edel-Rennspiel von Psygnosis wurde beim Low Res Digital Film Festival in New York und San Francisco im Oktober vorgestellt. Bei der Veranstaltung konzentrierten sich die Filmemacher auf den Einsatz von Computergrafiken, um für kleinere Produktionen visuelle Effekte kostengünstig realisierbar zu machen. Immerhin hat wipEout Teil 1 schon einen ersten Preis bem renommierten Animationsfestival Imagina gewonnen.

PlayStation Live On Tape!



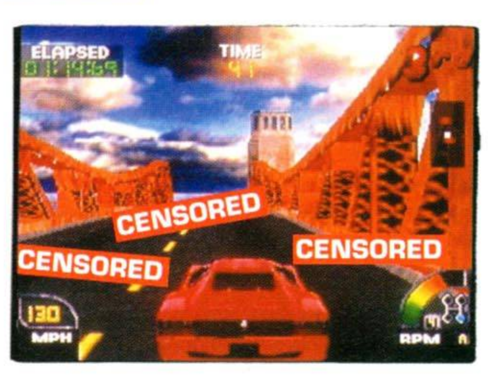
Viele Leser fragen immer wieder nach Möglichkeiten, wie man die kommenden Spielehits schon vor dem Veröffentlichungsdatum in Bewegung sehen kann. Wie schon bei der E3-Messe in Los Angeles bietet die Firma Gamestore aus Essen ein sechzigminütiges Video an, welches ausführliches Bildmaterial zu VMX Racers, Tobal No.1, Overblood oder Die Hard Trilogy enthält. Die Bildqualität ist übrigens sehr gut, bestellen könnt Ihr das Teil bei: Gamestore, Rüttenscheiderstr. 181, 45131 Essen oder unter der Tel: 0201/777 235. Der Bezugspreis liegt bei 19,90 DM.

The Return Of The Living Dead

Telegames, der einzige und letzte Third Party-Programmierer für Atari Jaguar, kündigt vier neue Titel für die doch inzwischen sehr vergessene Raubkatze an: Towers II, Flight of the Stargazer (ein RPG!), Breakout 2000 (Was das wohl ist???) und Zero 5 (ein Space Shooter). Diese Spiele sind allen loyalen Jaguar-Besitzern gewidmet und denen, die noch wissen, in welcher Kiste auf dem Dachboden das verdammte Ding steckt.

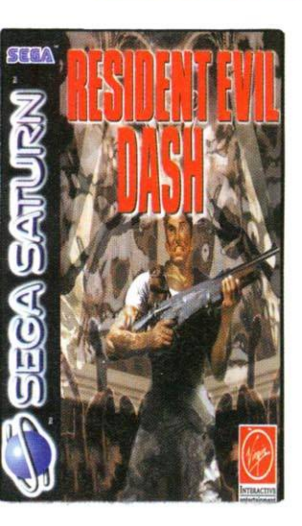


Zensur bei Cruis'n USA - Programmierer stinksauer!



Eugene Jarvis, seines Zeichens Entwickler des Nintendo-Spielautomaten Cruis'n USA, hat die Schnauze voll. Nintendo hat aus seinem Spiel einige Szenen herausgestrichen mit der Begründung, daß diese moralisch anstößig seien. Darunter eine Sequenz, in der man Tiere, die die Fahrbahn überqueren, plattfahren kann. Eine weitere zensierte Stelle zeigte Bill Clinton und Hillary im Whirlpool (Örks!), die dort Euren Sieg feiern. Jarvis Kommentar: „Es scheint, als hätten sie (Nintendo) keinen Sinn für Humor. Ich habe keine Ahnung, was mit diesen Leuten los ist." Tja, wenn die Autos auf Schildkröten springen würden oder eine wohlfeine Prinzessin keusch neben einem Badezuber stehen würde, den gerade ein schnurrbärtiger Klempner bearbeitet, hättest Du gute Chancen gehabt damit durchzukommen...

Resident Evil nun doch für Saturn?



In einem Interview für eine japanische Zeitung äußerte sich Mr. Okamoto, Chef der Entwicklerabteilung von Capcom, über die Zukunft der Resident Evil-Reihe. Im Augenblick, so Okamoto, untersuche man, ob es möglich ist, Biohazard (jap. Name für Resident Evil) auf der Sega-Konsole umzusetzen. Eines sei sicher, erklärte er, wenn Capcom Biohazard umsetzen sollte, dann wird das Spiel definitiv völlig neue Elemente gegenüber der PlayStation-Version enthalten. Nebenbei kommt definitiv eine Umsetzung für Windows 95. Nachdem Biohazard fertiggestellt war, begann das Entwicklerteam schon einmal mit den Arbeiten zu Biohazard Dash (Dash war auch der japanische Name für Street Fighter Championship Edition). Das Pseudo-Sequel läßt Jill und Chris drei Jahre nach Biohazard nach Racoon Forest zurückkehren. Man durchforstet dieselben Locations wie die PlayStation-Besitzer, allerdings ist das Haus deutlich vom Verfall gezeichnet. Außerdem gibt's einen versteckten Abschnitt unterhalb des Laboratoriums, in dem Tyrant im ersten Teil wartete. Jill und Chris werden übrigens mit dem Auftrag in das Haus zurückgeschickt, eine Art Biokrankheit zu untersuchen, die die Tiere und Menschen in Racoon Forest in seltsame Pflanzenmonster verwandelt. Wir halten Euch auf dem Laufenden, ob Capcom wirklich eine Saturn-Version in Angriff nimmt.

Jurassic Park 2 auf Model 3

Der Automat zu Steven Spielbergs Dino-Sequel wird derzeit auf dem Virtua Fighter 3-Board entwickelt. Laut der Aussage eines Entwicklers sollen die Urviecher auf Segas Automat noch besser aussehen als im Hollywood-Film, der sich zur Zeit in der Nachbearbeitung durch ILM, der legendären FX-Firma von George Lucas befindet. Beide Produkte werden voraussichtlich im Herbst nächsten Jahres in Spielhalle und Kino zu genießen sein.

Sony Stadion-Event

Wenn Ihr Glück habt, wird ein Besuch im Fußball-Stadion plötzlich zum Top-Ereignis in doppelter Hinsicht. Denn bei den drei Begegnungen, die hier angeführt sind, habt Ihr die Möglichkeit, ein PlayStation-Spiel auf der Stadion-Videowand zu zocken und Euch von den Zehntausenden anfeuern zu lassen. Der Gewinner jedes Wettbewerbs nimmt eine PlayStation mit nach Hause.

23.11 Bremen-Dortmund
(Sony Jumbotron-Videowand)
01.12 Stuttgart-Bayern
(Festinstallierte Videowand)
06.12 Karlsruhe-Freiburg
(Festinstallierte Videowand)

500.000 treue Nintendo 64-Fans in den USA bekamen ein zehnminütiges Video über die Kiste zugeschickt, um die Ungeduld vor dem Start etwas zu mildern +++ KB Toys durfte das Nintendo 64 drei Tage vor dem offiziellen US-Release verkaufen +++ Das N64 kostet die amerikanischen Händler im Einkauf $195, der offiziellen Verkaufspreis liegt bei $199 +++ Heart Of Darkness, welches immerhin schon auf der ECTS 1995 zum Spiel des Jahres nominiert wurde, wird definitiv 1997, vorerst exklusiv für Saturn, erscheinen +++ Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi hat in seiner Frei-

Erscheinungstermin für Soul Edge in Japan bekanntgegeben



Namco hat endlichen den definitiven Erscheinungstermin für Soul Edge bekanntgegeben. Am 20. Dezember wird Soul Edge in Japan erscheinen und, wie wir es schon von Tekken 1 + 2 gewohnt sind, jede Menge Features enthalten, die im Automaten nicht zu sehen waren. Ein leckeres Intro stimmt den Spieler ein, außerdem besteht die Möglichkeit, die Kleidung, die übrigens von Soul Edge-Fans entworfen wurde, zu wechseln. Zusätzlich kann man Version 1, Version 2 oder den Edge Master Mode anwählen (Andere Leute machen da drei Spiele draus). Übrigens soll Soul Edge angeblich unter einem neuen Namen veröffentlicht werden. Wie ein Sony-Firmensprecher inoffiziell mitteilte, soll sich eine englische Video- und Computerspiel-Zeitschrift an dem Titel stören, der dem eigenen Markennamen sehr ähnlich sei. Unser Vorschlag deshalb: Soul Generation oder Fun Soul oder besser noch Soul of Fun Generation. Noch abgefahrener wäre Fun Generation presents Soul (das könnte man dann auch als Musik-CD im Home Shopping-Kanal verscheuern oder bei Tschibo gratis zu einem Pfund Kaffee beilegen).

Herzlichen Glückwunsch!!!

In Ausgabe 10/96 brachten wir in Zusammenarbeit mit Codemasters einige Gewinner unter Euch Leser. Hier sind die glücklichen Abräumer: Das von Pete Sampras signierte Shirt geht an: Eray Karakis aus Frankfurt. Jeweils ein Sampras Extreme (PSX) gewinnen: Tobias Wabnitz/Heide, Mirko Fischo/Michelfeld, Matthias Röder/Nürnberg, Benjamin Herzog/Oelixdorf, Fatih Tosunlu/Offenbach. Je ein Pete Sampras-Shirt: Kai-Uwe Knüttel/Heßloch, Philipp Fensterseifer/Bell, Andreas Scharf/Frankenberg, Frank Holten/Bocholt, Claudius Brauer/Berlin. Die Gewinner des Nights-Gewinnspieles sind: André Paul, Hannover (Sega Saturn + Nights + Analog-Controller), je ein Nights + Analog-Controller geht an: Martin Metz/Wuppertal, Martin Schneck /Wittlich, Marcus Artmann/Ulm, Ralf Burkart/Oftersheim, Daniel Chazad/Offenbach. Eure Gewinne sind auf dem Weg, bei Sampras Extreme (PSX) müßt Ihr leider Geduld haben, denn der Veröffentlichungstermin hat sich etwas verschoben.



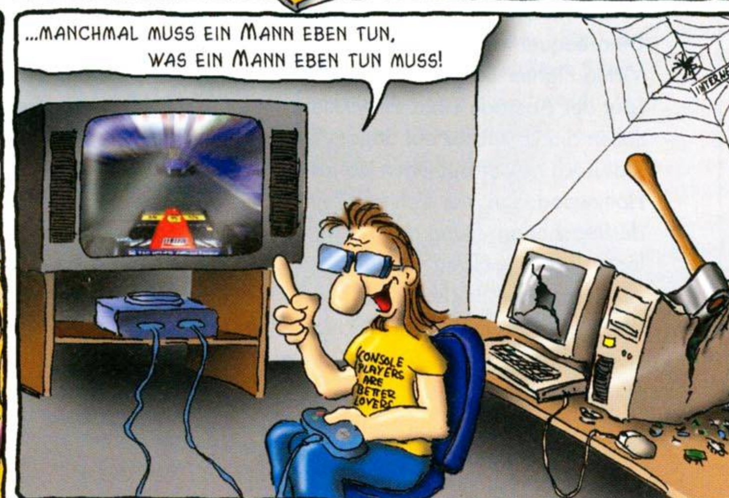












Matsushita kündigt Verspätung beim M2 an

Nachdem Matsushita die 64-Bit-Entwicklungen der 3DO Company für mehr als 100 Mio. $ abgekauft hat, wollte man eigentlich noch zu Weihnachten mit dem lange angekündigten M2 auf den Markt kommen. Nun sieht es so aus, als ob das System wohl auf der E3 im Mai 1997 in Atlanta das erste Mal vorgestellt werden wird und aller Erfahrung nach nicht vor Herbst 97 greifbar sein wird.



Gerüchten zufolge werde die Firma abwarten, bis sich das neue Laserdisc-Medium DVD gut im Markt etabliert hat, bevor man die M2-Technologie, die ebenfalls mit DVD arbeitet, unters Volk bringen will.

Nintendo 64 in USA ausverkauft

Schon drei Tage nach dem offiziellen Erstverkaufstag des Nintendo 64 waren alle 350.000 Einheiten verkauft. Howard Lincoln, Chairman Nintendo of America, zeigte sich überrascht und erfreut: „[...] wir haben einen großen Hit in unserer Hand." Damit wurden innerhalb einer Woche so viele Geräte verkauft wie Sega Saturns innerhalb von 32 bzw. PlayStations innerhalb von 13 Wochen. Mario wurde zu jedem Grundgerät abgesetzt, nur jeder vierte Kunde wollte Pilotwings.

zeit absolut nichts mit Videospielen am Hut, sein einziges Hobby ist das japanische Brettspiel Go, das er gar meisterlich beherrscht +++ Sexy Parodius, eine nicht ganz jugendfreie Fassung des bekannten Konami-Shooters, soll in den nächsten Tagen ausschließlich in Japan erscheinen +++ Enix, einer der dienstältesten Nintendo-only Entwickler, wird gerüchteweise zukünftig für alle Systeme entwickeln +++

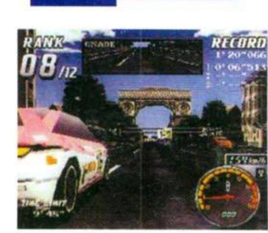
Das 22.000 DM Gewinnspiel

ab Seite 100





NEW SHOTS Rage Racer

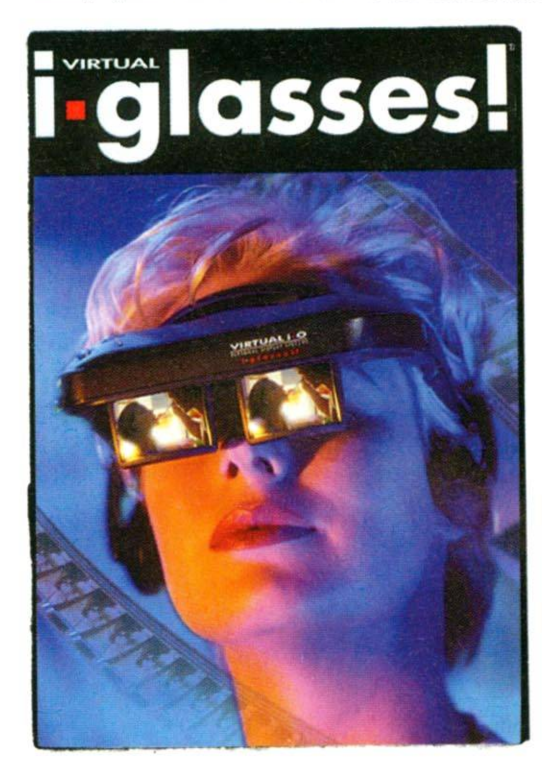






Virtueller Durchblick

Ist Euch Euer Fernseher zu klein? Bekommt Ihr regelmäßig Streß mit den Eltern oder dem/der Freund(in), weil Ihr beim Zocken wieder mal zu laut



aufgedreht habt? Diese unerträglichen Zustände lassen sich mit den Personal Display Systems i-glasses von Virtual i.O rasch beheben. Personal Display System ist ein Begriff, der von Virtual i.O geprägt wurde. Es beschreibt ein Sichtgerät, das man auf dem Kopf trägt. Über Chinch-Kabel und diverse Adapter läßt sich die virtuelle Brille problemlos an sämtliche Bildquellen anschließen. Mittels eines Riemens an der Rückseite wird das Headset an die Kopfform angepaßt, die Kopfhörer sind ergonomisch verstellbar. Neben der Standardeinstellung für normale Bildquellen verfügt das Gerät auch über zwei 3D-Varianten, dafür werden jedoch spezielle Programme benötigt. Head Tracking wird ebenfalls unterstützt, allerdings muß hierfür ein Upgrade erworben werden. Für knapp 1000,- DM erhält man ein durch und durch empfehlenswertes Headset, wenn die anfangs aufgeführten Gründe auf Euch zutreffen. Die Bildqualität ist nicht herausragend, aber durchaus brauchbar, die Darstellung erscheint etwas größer als auf einem 70er Fernseher. Die kleinen Kopfhörer verrichten ihre Arbeit bravourös, nur für extreme Lautstärken sind sie etwas schwach auf der Brust. Insgesamt fällt unser Fazit recht positiv aus, zumal sich auch der Kaufpreis für diese Technik in einem akzeptablen Rahmen bewegt.

Technische Daten

Gewicht: . . . . . .ca. 230 g
Anzeige: . . . . . .2 Vollfarb-Flüssigkristallanzeigen
Auflösung: . . . . .180.000 Pixel pro Flüssigkristallanzeige
Audio: . . . . .Frequenz 20 - 20.000 Hz
Interface: . . . . . .Eingang: 1 Videokanal
Video: Einzelkanal-RCA-Eingang
Audio: Stereo-RCA-Eingänge
3D-Fähigkeit . . .stereoskopes Sehen
Field sequential, ohne Flimmern
Lieferumfang: . . .i-glasses, Visier,
Video-Anschlußbox mit Kabeln,
6 Volt-Netzteil, Scart-Kabel,
Reinigungstuch, Strinpolster,
Bedienungsanleitung auf Demo-Video (in Englisch), Benutzerheft

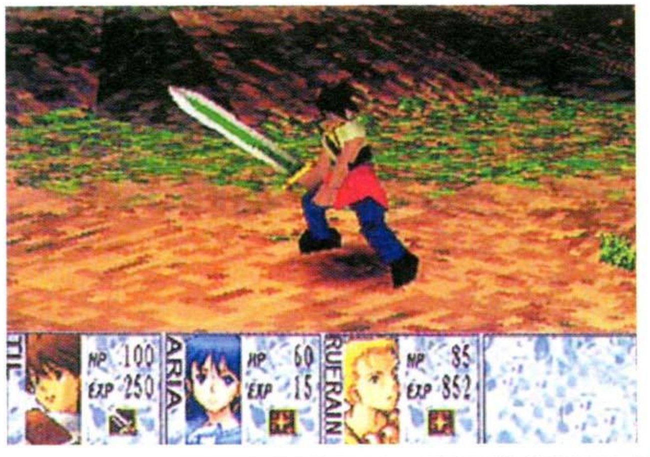
HOT

Zelda 64 wird doch nicht auf der Shoshinkai vorgestellt?

Obwohl verschiedene japanische Quellen seit Monaten felsenfest behaupten, Zelda 64 und das 64DD werde auf der Shoshinkai Ende November in Japan vorgestellt, wird nun immer klarer, daß Nintendo nicht in der Lage sein wird, auf der Nintendo-Hausmesse eine spielbare Version zu zeigen. Vielmehr wird nur ein Video die 64DD-Produkte ankündigen. Des weiteren wurde verlautbar, daß der Veröffentlichungsplan für Nintendo 64 und 64DD ein absoluter Witz sei, sich jeglicher Realität entziehe und teilweise Schwankungen von bis zu sechs Monaten auftreten würden. Wir sind gespannt und teilen nach dem obergenialen Wave Race diese Skepsis mitnichten.

Nintendo umschifft Hardware-Probleme mit „magischer Hand"

„Wie ein Karnickel aus dem Hut..." kommentierten amerikanische Journalisten das plötzliche Auftauchen von 450.000 Nintendo 64, welche diesen Monat an die US-Händler ausgeliefert werden. Insgesamt 1.5 Mio Einheiten werden bis Weihnachten auf den amerikanischen Markt geworfen. Nintendo erklärt, daß sie diese Menge problemlos während des Weihnachtsgeschäfte an die Endkunden absetzen werden. Vielerorts werden nun Stimmen laut, die behaupten, daß die Hysterie um Lieferschwierigkeiten nur ein kostengünstiger, aber sehr effektiver Schachzug war. Aber das ist ja schließlich nicht verboten.



Neorude

Rollenspiel
Technosoft/PlayStation

Die ansonsten für ihre Shooter bekannte Programmierfirma Technosoft kündigt ihr erstes Rollenspiel an. Die Spielfiguren und auch die Landschaft sind komplett aus Polygonen zusammengesetzt, die Partys bestehen aus drei Spielern, außerdem wird ein neuartiges Kampfsystem ausprobiert. Während der Kämpfe kann man seine Sichtperspektive frei verändern und eine Vielzahl an Strategien angeben, die die Figur dann auf den individuellen Kampfstil überträgt. Somit hat man es fast mit einer neuen Art von Beat' em Up zu tun. Wurde der Gegner erst einmal analysiert und die Marschroute festgelegt, kann man nicht mehr aktiv in die Kampfrunde eingreifen. Es gibt auch keine Oberweltkarte oder Städte, die man erforscht, Technosoft spricht hier von einem „Cinematic RPG", in dem man filmartige Sequenzen präsentiert bekommt. Ob es der Titel nach Deutschland schafft, bleibt abzuwarten.





software news



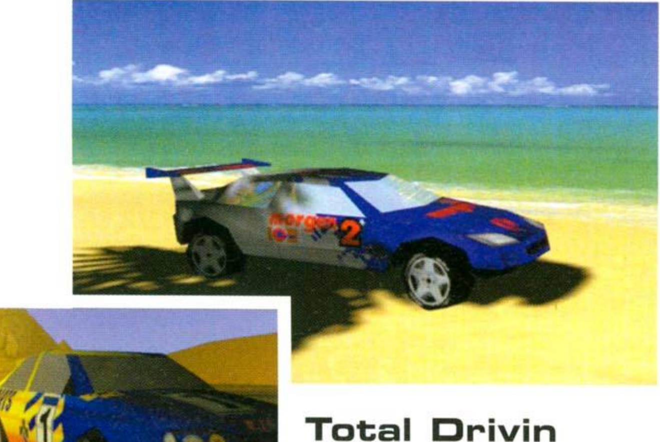
Bushido Blade
Beat' em Up
Squaresoft/PlayStation

Das zweite Kampfspiel von dem Rollenspiel-König Squaresoft soll ein ernstgemeinter Angriff auf Namcos Prügelkrone sein. Mit riesigen Polygon-Figuren, die mit detaillierten Texturen überzogen sind und teilweise sogar Schlagwaffen wie Langschwerter schwingen, wagt man nach Tobal No.1 erneut den Versuch, die dritte Dimension sinnvoll in ein Beat'em Up zu integrieren. Ob Härten wie die Darstellung von literweise Blut und eventuelle Finishing Moves auch hierzulande auf Beifall stoßen, bleibt abzuwarten. BB wird ab 20.Dezember in ausgewählten japanischen Geschäften erhältlich sein. Gepl. Erscheinungstermin in Europa: 1. Quartal 97



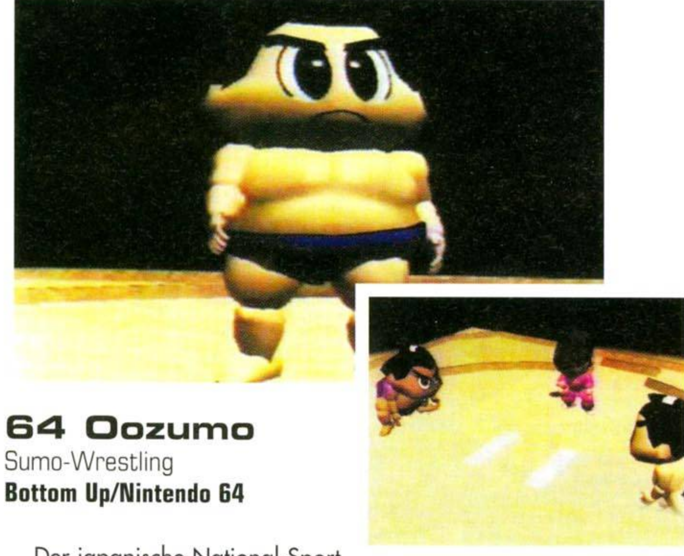
Samurai Shodown 4
Beat'em Up
SNK/Arcade

Das vierte Kapitel der berühmten SNK-Reihe wird aufgeschlagen. Mit Amakusa kehrt diesmal der Endgegner des ersten Teils in den Ring zurück. Die sonstige Belegschaft unterscheidet sich nicht grundlegend vom dritten Teil, allerdings findet Ihr fünf zusätzliche Prügelknaben. Neben alten Bekannten wie Charlotte, Jubei und Cham Cham erscheinen erstmals Kazuki und Sogetsu Fuuma, zwei Brüder die die Elemente Feuer und Wasser beherrschen. Samurai Shodown ist mehr ein Upgrade zum dritten Teil als ein eigenständiges Spiel, denn die meisten Grafiken wurden einfach übernommen. Eine Konsolenumsetzung dürfte nur eine Frage der Zeit sein.



Total Drivin
Rennspiel
Sony/PlayStation

Das Team, welches zuletzt erfolgreich Codemasters Pete Sampras fertigstellte, arbeitet nun an einem interessanten PSX-Rennspiel. Sechs ellenlange Strecken, darunter Kurse durch die schottischen Highlands, die Straßen Moskaus oder die ägyptische Wüste, die wiederum durch mannigfaltige Wetterbedingungen und Naturereignisse wie Erdbeben oder Vulkanausbrüche immer wieder im neuen Licht präsentiert werden, stehen zur Auswahl. Die Autos wurden aus über 300 Polygonen konstruiert, während des Rennens hat man es mit sieben Computergegnern zu tun. Das Projekt der Merit Studios soll im 1. Quartal 97 erscheinen.



64 Oozumo
Sumo-Wrestling
Bottom Up/Nintendo 64

Der japanische National-Sport Sumo steht im Mittelpunkt dieses Kampfspieles, welches 1997 in Japan veröffentlicht werden soll. Die gigantischen Polygon-Monster, die höchstwahrscheinlich mit den Textur-Counterfeits bekannter Sumo-Größen versehen werden, liefern sich hier spektakuläre Kämpfe im Ring. Obwohl noch wenig Infos bekannt sind, ist jetzt schon klar, daß 64 Oozumo die „left position" des Joypads nutzt, sprich, man steuert mit dem digitalen Steuerkreuz und dem Analog-Stick.

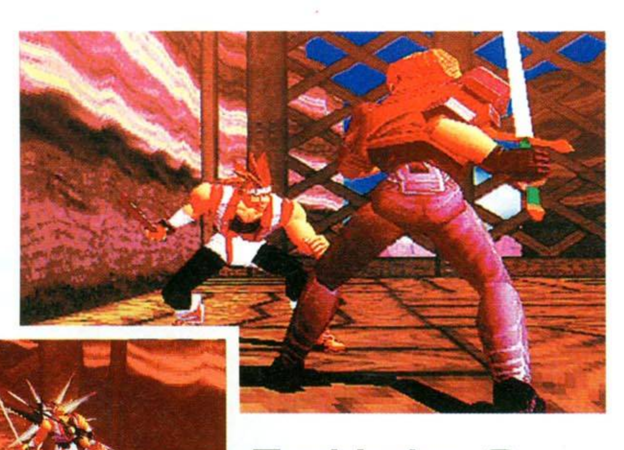


Dual Heroes

Beat'em Up

Hudson Soft/Nintendo 64

Während parallel an Bomberman 64 entwickelt wird, kündigt Hudson Soft unter dem Arbeitstitel Dual Heroes ein reinrassiges 3D-Prügelspiel für Nintendo 64 an. Über Game-Engine oder Grad der Fertigstellung war noch nichts zu erfahren, lediglich die Anzahl von acht Kämpfern wurde bekanntgegeben. Kein Grund, Euch das Spiel vorzuenthalten.



Toshinden 3

Beat'em Up

Takara/PlayStaion



Takara kündigte Ende Oktober den dritten Teil ihres Prügeleposes Toshinden an. Ein neues Feaure ist die Möglichkeit, den Gegner in jeder Situation mit den Special- oder den normalen Moves treffen zu können, also auch, wenn er am Boden und in der Luft ist. Dafür gibt's keine Ring-Outs mehr. Konter-Moves sind genauso enthalten wie die Life-Bombs, die Euch selbst geringen Schaden zufügen, aber verheerend für den Gegner sind, falls er sich in direkter Nähe zu Euch befindt. Rekordverdächtig ist die Kämpferzahl von 30. Ein Veröffentlichungsdatum steht nicht fest.



Albert's Odyssee

Rollenspiel

Sunsoft/Saturn

Die Geschichte eines Jungen, der auszog, um die Welt zu retten, war in Japan sowohl auf dem SNES als auch auf dem Saturn ein großer Erfolg. Deshalb entschloß man sich, den Titel endlich nach USA bzw. Europa zu bringen. Vor allem die extrem aufwendigen und in dieser Qualität für den Saturn sensationellen Grafiken fallen ins Auge. Allerdings ist der Spielverlauf eher Adventure-lastig und bedient sich nur diverser Stilmittel aus dem RPG-Sektor. Sollte die amerikanische Fassung nicht übersetzt werden, kann man noch im ersten Quartal mit einer Veröffentlichung rechnen.



San Francisco Rush

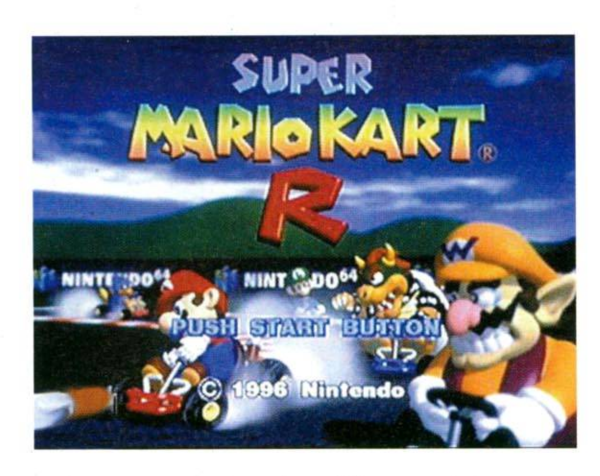
Rennspiel

Atari/Arcade

Auf der Automatenmesse AMOA war SF Rush von Atari der Geheimtip und die Überraschung schlechthin. Große Teile der berühmten Straßen von San Franciso wurden originalgetreu eingebaut, und obwohl die grafische Darstellung nicht unbedingt spektakulär zu nennen ist, wurde doch immer wieder auf den adrenalin-peitschenden Geschwindigkeitseffekt und die ausgereifte Steuerung hingewiesen. Derzeit verhandeln verschiedene Software-Häuser über eine Konsolen-Konvertierung.



software news

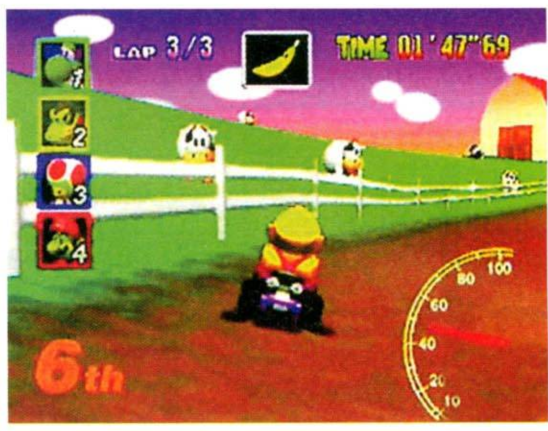




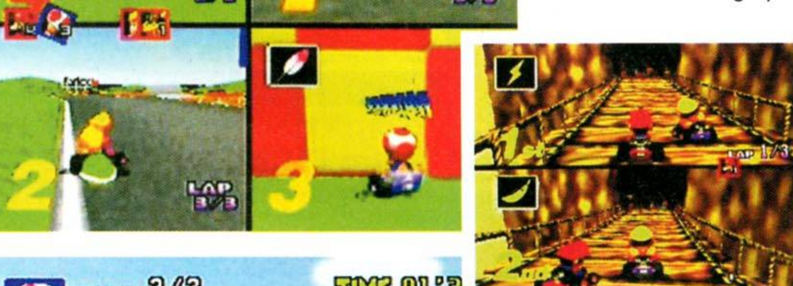
Super Mario Kart R

Rennspiel

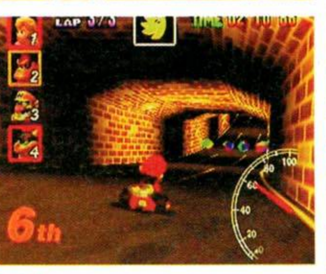
Nintendo/Nintendo 64



Zwar dürfte inzwischen jeder wissen, daß Mario Kart für das N64 kommt, doch wir können Euch wieder mit einer Reihe ganz neuer Screen-Shoots versorgen. Die 64-Bit-Konvertierung enthält viele der Features des ersten Teils, also Mario GP, Vs.-Mode, Time Attack und Battle-Mode. Es wird einen Vier-Spieler-Splitscreen geben und die Steuerung inklusive Drifts wird mit dem Analog-Stick vorgenommen. Gerüchten zufolge kann man allerdings auch die bewährte Steuertechnik des ersten Teiles anwählen, also Steuerkreuz in Verbindung mit der L- und R-Taste. Die Grafiken sehen zwar in punkto Detaildarstellung nicht so abgefahren spektakulär aus, wie manche erwartet hätten, dafür liegt die Framerate aber auch noch im Vier-Spieler-Modus extrem hoch. Wir sind genauso gespannt wie Ihr, ob Mario Kart R vielleicht doch noch 1996 in Japan erscheinen wird. Immerhin war und ist der erste Teil seit dem Erscheinen vor drei Jahren in allen All-Time-Favorites-Charts ganz oben vertreten, es wurden mittlerweile schon Mario Kart-Clubs gegründet, und mit weit mehr als 1000 Rennstunden pro Nase gehört es auch bei Philipp, Binzi, Götz und Stephan zu den am exzessivsten gespielten Titeln. Erfreulicherweise erfuhren wir, daß sich Shigeru Miyamoto augenblicklich nur auf dieses Projekt konzentriert.













HOP 298 oder TOP

298 Games im Überblick

Stephan Girlich

Im allgemeinen gilt, daß das erste Jahr das schwierigste für ein neues Magazin ist. Erst recht in einem Bereich, der so heiß umkämpft ist wie der Videospielemarkt. Wir können uns nur allzu gut daran erinnern, von allen Seiten mit pessimistischen Prognosen hinsichtlich eines weiteren Multiformat-Magazins gewarnt worden zu sein. Nichtsdestotrotz und voller Stolz können wir sagen: „Die FUN GENERATION hat sich prächtig entwickelt!" Unser primäres Anliegen, die Kaufberatung deutlich in den Vordergrund zu stellen, stieß sowohl bei Euch Lesern wie auch bei den Softwarefirmen auf große Resonanz und Anerkennung. Objektiv und stets vorurteilsfrei haben wir in den bisherigen 10 Ausgaben (die aktuelle wurde in dieser Übersicht noch nicht berücksichtigt) insgesamt 298 Titel unter die Lupe genommen. Das Verhältnis von 16-Bit zu 32-Bit hat sich erwartungsgemäß deutlich zugunsten der Next Generation-Konsolen verschoben. Der Spielspaß-Wertungsdurchschnitt beträgt exakt 6,88/10 Punkte, die verschiedenen Genres liegen teilweise recht weit auseinander. Die besten Beurteilungen verdienten sich die Rollenspiele, der Durchschnitt liegt hier bei 8,29/10 Punkten. Dies liegt jedoch vor allem darin begründet, daß wir RPGs besonders sorgfältig selektieren und nur die für den deutschen Markt interessanten Titel vorstellen. Das Schlußlicht mit gerade mal 4,92/10 Punkten bilden die Adventures. Unsere Komplettübersicht aller bisher getesteten Spiele - indizierte Titel haben wir natürlich außen vor gelassen - soll Euch rechtzeitig zu Weihnachten als Leitfaden durch das immense Softwareangebot dienen. Die Kaufempfehlungen sind eigens gekennzeichnet und uneingeschränkt empfehlenswert.

Wertungsdurchschnitt der einzelnen Genres

Genre	Anzahl		Wertung
Beat´em Up	38	Titel	6,68/10
Rennspiel	34	Titel	7,56/10
3D-Shooter	47	Titel	7,40/10
Shoot´em Up	24	Titel	5,42/10
Rollenspiel	7	Titel	8,29/10
Adventure	12	Titel	4,92/10
Action-Adventure	7	Titel	7,14/10
Sportspiel	55	Titel	7,02/10
Strategie	9	Titel	7,33/10
Jump´n Run/Shoot	39	Titel	6,54/10
Denkspiel	11	Titel	7,09/10
Spezielles	15	Titel	7,21/10

298 Games im Überblick auf den nexten 11 Seiten
298 Games im Überblick auf den nexten 11 Seiten



BEAT'EM UP

Alle Wertungen im Überblick

Titel	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Wertung	Ausgabe
Battle Arena Toshinden	SAT	1-2	Sega	Takara	8/10	1/96
Gelungene Adaption des PlayStation-Originals. Einer der wenigen Prügler, die ein Ausweichen in die dritte Dimension zulassen.						
Battle Arena Toshinden 2	**PS**	**1-2**	**Takara**	**Takara**	**9/10**	**3/96**
„Beat´em Up-Fans müssen Toshinden 2 einfach haben, alle anderen sollten es zumindest mal antesten."						
Criticom	PS	1-2	Vic Tokai	Kronos D.E.	5/10	3/96
„Wer bereits Toshinden besitzt, kann getrost auf Criticom verzichten, wer nicht, eigentlich auch."						
Darkstalkers	PS	1-2	Virgin	Capcom	9/10	6/96
„Street Fighter Alpha, Darkstalkers und Vampire Hunter sind spielerisch ebenbürtig."						
Double Dragon	PS	1-2	Technos	Technos	3/10	7/96
„Die miserablen Grafiken setzen dem eh schon unterdurchschnittlichen Titel die Krone auf."						
Dragonball Z	PS	1-2	Bandai	Bandai	3/10	7/96
„Da Dragonball Z hauptsächlich durch seine unglaubliche Übersichtlichkeit auffällt, sollten selbst Hardcore-Prügelfans einen eventuellen Kauf mehrmals überschlafen."						
Fatal Fury Real Bout	NEO GEO	1-2	SNK	SNK	7/10	5/96
Das fünfte Fatal Fury lockt mit einem Combo-System und einer sehr guten Spielbarkeit.						
Fatal Fury 3	PS	1-2	SNK	SNK	7/10	9/96
„SNK läßt keine Zweifel aufkommen, wer neben Capcom über die größte Kompetenz und Routine in Sachen zweidimensionales Prügelspiel vorzuweisen hat."						
Fight For Live	JAG	1-2	Atari	Atari	6/10	8/96
Für den Jaguar fast schon eine kleine Grafiksensation, loost der Titel gegen Tekken 2 oder VF 2 erwartungsgemäß tödlich ab.						
Fighting Vipers	**SAT**	**1-2**	**Sega**	**AM2**	**9/10**	**11/96**
„Fighting Vipers ist eine sehr willkommene Abwechslung zur Virtua Fighter-Serie und gehört in jede Beat´em Up-Sammlung."						
Final Fight 3	SNES	1-2	Capcom	Capcom	6/10	3/96
„Versteht mich nicht falsch, Final Fight ist ein gutes, aber auf keinen Fall ein zeitgemäßes Spiel."						
Fuunsaiki	SAT	1-2	Data East	Data East	6/10	6/96
„Dieser Titel stellt sicherlich nicht den Quantensprung in Sachen Prügelspiele dar, aber weiß für einen relativ kurzen Zeitraum durchaus zu unterhalten."						
Guardian Heroes	SAT	1-6	Sega	Treasure	7/10	5/96
„Viel falschmachen kann man eigentlich nicht; wenn man sich angesprochen fühlt und dieses Genre mag, wird man viele schöne Spielstunden vor sich haben."						
Killing Zone	PS	1-2	Naxat Soft	Naxat Soft	3/10	6/96
„Innovationslose, technisch miese und leider auch spielerisch schwache 3D-Keilerei."						
Primal Rage	PS	1-2	Time Warner	Probe	6/10	3/96
„Gerade noch akzeptable Umsetzung des Coin-op."						
Primal Rage	3DO/SAT	1-2	Time Warner	Probe	5/10	3/96 8/96
„Letztendlich bleibt unterm Strich ein stereotypes Beat´em Up ohne große Spielkultur, das im Spieleschrank langsam Schimmel ansetzt."						
Rise 2 Resurrection	PS/SAT	1-2	Acclaim	Mirage	2/10	5/96
„Für diesen Mist in irgendeiner Weise aktiv zu werden, macht soviel Sinn wie der Versuch, Spaß an einer Magenspiegelung zu finden."						
Samurai Shodown 3	PS	1-2	SNK	SNK	6/10	11/96
„Letztlich rettet wieder einmal die hohe Spielbarkeit die nicht ganz so überzeugende optische und akustische Hülle dieses Beat´em Up."						
Street Fighter Alpha	**SAT**	**1-2**	**Capcom**	**Capcom**	**9/10**	**5/96**
„Die Stärken und Schwächen: überragende Spielbarkeit und Steuerung - miese Optik, schwacher Soundtrack und Innovationslosigkeit."						
Street Fighter The Movie	PS/SAT	1-2	Capcom	Capcom USA	6/10	6/95
„Spielerisch zwar auf gewohntem Capcom-Niveau, drückt insbesondere die fast schon abstoßende Grafik die Wertung ins uninteressante Mittelfeld."						
S. Street Fighter 2 Turbo	3DO	1-2	Panasonic	Capcom Japan	9/10	6/95
„Mit dem Original-Pad eine Frechheit, heimst sich der Prügler mit einem adäquaten Steuergerät in Sachen Gameplay die volle Punktzahl ein.						
Street Fighter Zero	PS	1-2	Capcom	Capcom	9/10	3/96
„Grafisch mager, spielerisch top - alles wie gehabt."						
Street Fighter Zero 2	**PS**	**1-2**	**Capcom**	**Capcom**	**9/10**	**10/96**
„Fazit: Street Fighter Zero 2 ist das beste Street Fighter, das es je gab."						
Tekken 2	**PS**	**1-2**	**Sony**	**Namco**	**10/10**	**6/96**
„Für 3D-Freaks DAS Beat´em Up schlechthin: das phänomenale Gameplay und die Unzahl an versteckten Charakteren lehren der Konkurrenz ausnahmslos das Fürchten."						
„The King Of Fighters 95	PS/SAT	1-2	SNK	SNK	7/10	9/96 6/96
„Bis auf wesentlich kürzere Ladezeiten handelt es sich bei der Saturn-Fassung von King Of Fighters 95 um eine 1:1-Umsetzung des Neo Geo-Originals."						
Three Dirty Dwarves	**SAT**	**1**	**SegaSoft**	**Novotrade**	**8/10**	**11/96**
„Abgedrehter Final Fight-Clone mit eigenwilligem Charme und einem sehr speziellen Humor. Ragt aus der Masse ähnlich aufgebauter Titel weit heraus."						
Tobal No. 1	PS	1-2	Squaresoft	Dream Factory	8/10	10/96
„Wer sich die Zeit nimmt, tiefer in Squares Steuermechanismen einzutauchen, erlebt ein erfrischend anderes Beat´em Up."						
Vampire Hunter	SAT	1-2	Capcom	Capcom	9/10	5/96
„Traditionell in Szene gesetzter Prügler von Capcom, der durch seinen gemäßigten Schwierigkeitsgrad auch Beat´em Up-Greenhorns eine reele Chance läßt, einen der Abspänne zu sehen."						
Virtua Fighter	**MD 32X**	**1-2**	**Sega**	**AM2**	**9/10**	**6/95**
„Steuerung und Spielmechanik können locker mit den großen Vorbildern mithalten, und auch die Grafik hat nicht die erwartet hohe Anzahl Federn lassen müssen."						
Virtua Fighter 2	**SAT**	**1-2**	**Sega**	**AM2**	**9/10**	**1/96**
„... die aufgemotzte Grafik, unterstützt durch einen dem Automaten ebenbürtigen Sound, sorgt für die ideale Kampfatmosphäre." Spielerisch allerdings weist das Sequel zu VF Remix keine entscheidenden Verbesserungen auf."						
Virtua Fighter Kids	SAT	1-2	Sega	AM2	8/10	10/96
„Kindische" Variante des Spielhallenhits. Geschmackssache."						
Weapon Lord	SNES	1-2	Namco	Visuell Concepts	5/10	1/96
„Weapon Lord wurde eindeutig für Street Fighter-Experten konzipiert, die auf der Suche noch einer neuen Herausforderung durch ein erweitertes Gameplay sind."						
World Heroes Perfect	SAT	1-2	SNK	ADK	5/10	10/96
„World Heroes ist eines von unzähligen 2D-Beat´em Ups und sticht aus eben dieser Vielfalt in keinster Weise hervor."						
X-Men Children OTA	SAT	1-2	Acclaim	Capcom	7/10	1/96
Riesige, ansprechend animierte Sprites und aufwendig gezeichnete Hintergründe stehen auf der Habenseite, der deftige Schwierigkeitsgrad wird selbst von Experten als zu hoch empfunden.						


Kaufempfehlung:

- PSX Tekken 2
- SAT Virtua Fighter 2
- PSX Street Fighter Zero 2



Tekken 2




Virtua Fighter 2



Street Fighter Zero 2





RENNSPIEL

Alle Wertungen im Überblick

Andretti Racing	PS	1-4	Electronic Arts	Ea Sports	8/10	10/96
„... auch wenn AR sicher nicht mit einem Formel 1 zu vergleichen ist, so stellt es doch eine nette Alternative dar."						
Atari Karts	**JAG**	**1-2**	**Atari**	**Atari**	**8/10**	**3/96**
„... die Knuddelraserei ist äußerst liebevoll in Szene gesetzt, eine Tatsache, die bislang nur auf die wenigsten Jaguar-Titel zutraf."						
Burning Road	PS	1-2	Funsoft	Funsoft	7/10	10/96
„Fans von Arcade-orientierten Fun-Rasereien werden sicherlich ihre helle Freude haben."						
Circuit Beat	PS	1	Prism Arts	Prism Arts	7/10	9/96
Einfach zu beherrschendes Rennspiel, das sowohl für Einsteiger wie auch für Profis geeignet ist.						
Cyber Speed	PS	1	Mindscape	Mindscape	6/10	1/96
Kein richtiges Rennspiel, sondern vielmehr ein sackteures Grafik-Demo für die PlayStation ohne tiefergehenden Spielwitz.						
Dead Heat	SAT	1-2	Pack-In-Video	Genki	6/10	3/96
Mit japanischen Bikini-Schönheiten aufgepeppter Racer, dessen hohles Spielprinzip keine höhere Wertung zuläßt.						
Destruction Derby	PS/SAT	1 (Link)	Psygnosis/Sega	Psygnosis	8/10	6/95 11/96
Spektakuläre Crash-Orgie, bei der sich das fahrerische Können auf das geschickte Anrempeln der Gegner beschränkt. Vor allem in der Bowl ein Heidenspaß.						
Dirt Trax FX	**SNES**	**1-2**	**Acclaim**	**Sculptured Software**	**8/10**	**1/96**
„Jeder Hobbybiker mit Rennspielerfahrung kann getrost zuschlagen."						
Drift King	PS	1	Bullet Proof S.	Genki	8/10	7/96
Rennspiel im besten Arcade-Stil, das durch umfangreiche Tuningmöglichkeiten auch langfristig zu motivieren weiß.						
ESPN Extreme Games	PS	1-2	SCE	SCE	7/10	6/95
Im Ein-Spieler-Modus verliert Extrem Games relativ schnell an Reiz, zu zweit sind auch auf Dauer heiße Duelle garantiert.						
F-1 Live Information	SAT	1	Sega	Sega Sports	5/10	1/96
„Der Titel wäre ein echter Kracher, hätten die Entwickler beim Spieldesign nicht über alle Maßen geschludert."						
Formel 1	**PS**	**1 (Link)**	**Psygnosis**	**Bizarre Creations**	**10/10**	**9/96**
Konkurrenzlos geniale Formel 1-Simulation ohne übertrieben hohen Simulationsanspruch. Vor allem die perfekte Steuerung läßt Kenner mit der Zunge schnalzen.						
Hang On GP	SAT	1	Sega	Sega	8/10	1/96
„Hang On ist ein Beispiel dafür, wie sich Segas langjährige Coin-op-Erfahrung auch positiv auf Saturn-Titel auswirken kann, die nicht aus der Spielhalle bekannt sind."						
High Velocity	SAT	1-2	Atlus	Atlus	7/10	1/96
„Kein Daytona USA oder Sega Rally, aber für Fans bestimmt eine Überlegung wert."						
Hi-Octane	PS	1-2	Electronic Arts	Bullfrog	6/10	1/96
Die Grafikengine ist ein ziemlicher Mist, worunter das gesamte Spiel leidet.						
Impact Racing	PS	1	Virgin	Funcom Dublin	5/10	7/96
„Impact Racing wird sicherlich nicht den Preis für das innovativste Spiel 1996 einheimsen, dafür ist der Spielablauf einfach viel zu altbacken und simpel."						
Micro Machines '96	MD	1-8	Codemasters	Supersonic S.	8/10	6/95
„Wenn auch der Lack etwas abgesplittert ist, so bleibt MM eines der besten Multi-Player-Games überhaupt."						
Micro Machines 2 T.T.	SNES	1-8	Ocean	Codemasters	8/10	1/96
„Hinter der schlichten Grafik verbirgt sich ein spielerisches Potential, das insbesondere im Mehr-Spieler-Modus den überwiegenden Teil der 16-Bit-Rennspiel-Konkurrenz Staub schlucken läßt."						
Motor Toon GP 2	PS	1-2	SCI	Sasuma Matsushita	9/10	7/96
„MTGP 2 stellt auf jeden Fall ein (grafisches) Highlight im Rennspiel-Zirkus dar, Fans werden wohl dennoch den ersten Teil vorziehen."						
Penny Racer	PS	1-2	Takara	Takara	7/10	6/96
Knuddeliges Rennspiel im typisch japanischen Grafikstil. Etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung.						
Power Drive Rally	JAG	1	Time Warner I.	Rage Software	5/10	1/96
Die Schwächen im Spieldesign und bei der Steuerung sind durch die nette Grafik nicht wettzumachen.						
Ridge Racer Revolution	**PS**	**1 (Link)**	**Namco**	**Namco**	**10/10**	**3/96**
Etwas anspruchsvollere, aber insgesamt recht innovationslose Fortsetzung des Klassikers. Trotzdem genial!						
Road Rash	PS/SAT	1	Electronic Arts	Monkey Do Productions	8/10	3/96 9/96
„... in Sachen Gameplay zeigt Road Rash der Motorradrennspiel-Konkurrenz eindeutig, woher der Wind weht."						
Sega Rally	**SAT**	**1-2**	**Sega**	**AM3**	**10/10**	**1/96**
Geniale Umsetzung des Spielhallen-Hits. Ohne nennenswerte Schwächen und mit einem echten Zwei-Spieler-Modus versehen, stellt Sega Rally bis zum heutigen Tage den besten Racer auf dem Saturn dar.						
Super Skidmarks	MD	1-4	Codemasters	Acid Software	7/10	6/95
„... ab zwei Spielern gleichzeitig steht Super Skidmarks in direkter Konkurrenz zu Micro Machines."						
Taito Chase H.Q. Plus S.C.I.	SAT	1	Taito	Taito	3/10	10/96
„Selbst Verfolgungsjagdbegeisterten macht es bestimmt mehr Spaß, ihren kleinen Bruder im Kettcar zu jagen."						
The Need For Speed	**PS/SAT**	**1-2**	**Electronic Arts**	**Pioneer Productions**	**9/10**	**5/96 9/96**
Gelungene Edel-Raserei mit auf realistisch getrimmter Aufmachung und grandiosem Zwei-Spieler-Modus.						
Virtua Racing	SAT	1-2	Time Warner I.	Time Warner I.	6/10	1/96
„Virtua Racing als Hit einzustufen, würde ungefähr soviel Sinn machen, wie dem Papst eine Vaterschaftsklage anhängen zu wollen."						
wipEout	**PS**	**1 (Link)**	**Psygnosis**	**Psygnosis**	**10/10**	**6/95**
„Die tolle Aufmachung wird dann auch nur durch das exzellente Gameplay überboten..." Das Original-wipEout zählt schon heute zu den Klassikern für die PlayStation.						
wipEout	**SAT**	**1**	**Sega**	**Perfect Entertainment**	**8/10**	**5/96**
„Auch wenn die Saturn-Konvertierung zum genialen PlayStation-Vorbild nicht aufschließen kann, ein Topspiel ist die Umsetzung allemal."						
wipEout 2097	**PS**	**1 (Link)**	**Psygnosis**	**Psygnosis**	**10/10**	**10/96**
Grandiose Fortsetzung des futuristischen Rennspiels. Ultraschnell, ultraspektakulär und ultracool: ein Pflichtkauf für Geschwindigkeitsfanatiker, Grafikfetischisten und Joypad-Profis.						

Kaufempfehlung:
- PSX Formel 1
- SAT Sega Rally
- PSX wipEou 2097



Formel 1



Sega Rally



wipEout 2097





3D-SHOOTER

Alle Wertungen im Überblick

Titel	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Wertung	Ausgabe	Kommentar
Alien Trilogy	**PS/SAT**	**1**	**Acclaim**	**Probe**	**9/10**	**3/96 10/96**	„... neben George Lucos´ Star Wars-Saga wohl die verkaufsträchtigste Lizenz schlechthin und auch spielerisch ein potentieller Longseller."
Assault Rigs	PS	1 (Link)	Psygnosis	Psygnosis	7/10	1/96	Grafisch und akustisch State Of The Art, gibt sich Assault Rigs in spielerischer Hinsicht etwas monoton.
Battlemorph	**JAG**	**1**	**Atari**	**Attention To Detail**	**8/10**	**5/96**	Der Cybermorph-Nachfolger lockt mit komplexen Welten und einem Atari-typischen Grafikstil. Für verspielte Naturen.
Blade Force	3DO	1	Studio 3DO	Studio 3DO	6/10	1/96	„Blade Force wirkt wie ein typisches US-Produkt, in dem die Entwickler der Aufmachung den Vorzug gegenüber der Spielbarkeit geben."
Blam! Machinehead	PS	1	Eidos	Core Design	7/10	11/96	„... handelt es sich bei Blam! Machinehead um ein klar überdurchschnittliches 3D-High Speed-Shoot´em Up mit spannenden Zwischensequenzen und unterhaltsamen strategischen Einlagen."
Congo The Movie	SAT	1	Sega	Jumpin´ Jack Software	6/10	6/96	Einfallsloses, aber insgesamt durchaus akzeptables 3D-Abenteuer, das sich nur grob an die filmische Vorlage hält.
Descent	**PS**	**1**	**Interplay**	**Parallax Software**	**9/10**	**5/96**	„Unterm Strich ist das etwas betagte Descent auch heute noch ein Spiel, das durch seine Intensität und Innovativität die Konkurrenz bis auf wenige Ausnahmen recht alt aussehen läßt."
Die Hard Trilogy	**PS**	**1**	**Electronic Arts**	**Probe**	**9/10**	**11/96**	„Die Hard Trilogy ist meiner Meinung noch eine der wenigen wirklich überzeugenden Umsetzungen eines Kinothemas. Die Idee, aus den drei Filmen auch drei eigenständige Spiele zu machen, wurde erstklassig umgesetzt."
Exhumed	**SAT**	**1**	**BMG**	**Lobotomy Software**	**9/10**	**11/96**	Grafisch beeindruckende 3D-Orgie mit spektakulären Lichteffekten, komplexer Levelstruktur und ausgefeilter Spielmechanik.
Experts	PS	1	Nihon Bussan	Nichibutsu	3/10	9/96	„..., unterm Strich ist Experts ein innovationsloser, technisch unterdurchschnittlicher und vor allem null motivierender 3D-Shooter, der sich im besten Falle als Türstopper verwenden läßt."
Fade To Black	PS	1	Electronic Arts	Delphine	6/10	7/96	Conrads neuestes Abenteuer kann weder spielerisch noch optisch überzeugen. Allein die tolle Story hält einen bei Laune.
Firestorm: Thunderhawk 2	**PS/SAT**	**1**	**Core Design**	**Core Design**	**8/10**	**3/96 1/96**	Hochexplosiver Nachfolger des Mega CD-Hits. Die detaillierte Grafik und die komplexe Steuerung garantieren lange anhaltenden Spielspaß.
Flying Nightmares	3DO	1	Studio 3DO	Domark	5/10	6/95	„... präsentiert sich Flying Nightmares als passabler erster Gehversuch im Simulationsbereich." Einen Flightstick vorausgesetzt, gefällt FN durch fair aufgebaute Missionen, die nur mit der entsprechenden Taktik zu meistern sind.
Galaxian 3	PS	1-4	SCE	Namco	2/10	7/96	„Bei Gesamtspielzeiten von unter zwanzig Minuten gibt´s eben auch kaum Punkte."
Gun Griffon	**SAT**	**1**	**GameArts**	**GameArts**	**9/10**	**5/96**	„Gun Griffon leidet unter dem Krazy Ivan-Syndrom - es ist einfach viel zu kurz. Schade eigentlich, denn der Rest ist ein einziger, endlos motivierender Superlativ."
Gunship	**PS**	**1**	**Microprose**	**Microprose**	**9/10**	**8/96**	„Nur Grafikfetischisten und Pazifisten kann man wirklich abraten, allen anderen sei Gunship wärmstens ans Herz gelegt, im Simulationsbereich gibt es auf keiner Konsole irgendetwas Vergleichbares."
Horned Owl	PS	1-2	SCE	SCE	6/10	3/96	„... noch dem einmaligen Durchspielen und dem Testen des Zwei-Spieler-Modus bleibt nur noch Langeweile..."
Krazy Ivan	PS	1 (Link)	Psygnosis	Psygnosis	9/10	1/96	„Krazy Ivan zeichnet sich durch beeindruckend flüssige 3D-Grafik und extrem detailliert dargestellte und perfekt animierte Kampfmaschinen aus." Brillant in Szene gesetzte Zukunftsvision, die allerdings von Profis recht schnell durchgezockt ist.
Kileak The Blood 2	PS	1	Sony Music	Genki	7/10	3/96	„Doch trotz dichter Atmosphäre, ausgefeilter Technik und exakter Steuerung verpaßt Genkis zweiter Versuch eine höhere Wertung letztendlich wegen dem zu geringen Spielumfang..."
Lone Soldier	PS	1	TelStar	TelStar	7/10	1/96	Optisch und akustisch wird ansprechende Kost geboten, spielerisch dagegen sackt die Motivation nach dem ersten Durchspielen gehörig in den Keller.
Magic Carpet	**PS/SAT**	**1**	**Electronic Arts**	**Bullfrog**	**9/10**	**5/96**	Technisch nicht völlig überzeugend, gefällt Magic Carpet vor allem durch sein ausgeklügeltes Gameplay und die hervorragende Steuerung.
Panzer Dragoon Zwei	**SAT**	**1**	**Sega**	**Sega**	**8/10**	**5/96**	„... avantgardistischer Shooter. Selbst noch dem Durchspielen motiviert PDZ dank verschiedener, relativ frei wählbarer Routen weiterhin."
PO´ed	PS	1	Warner I. E.	Accolade	6/10	7/96	„PO´ed stellt in keinem Bereich eine ernstzunehmende Konkurrenz für die Oberliga der 3D-Ballerspiele dar."
Scramble Cobra	3DO	1	Panasonic	Genki	7/10	3/96	„Wer sich von der lieblosen Grafik nicht entmutigen läßt, wird angenehm überrascht werden. SC bietet nämlich um so mehr inhaltlichen Tiefgang."
Shellshock	PS/SAT	1	CentreGold	Core Design	7/10	7 /96 6/96	„Shellshock ist unterm Strich technisch sehr solide, spielerisch ansatzweise durchaus gelungen, verbrät eine höhere Wertung aber letztendlich durch die etwas lieblose und steril wirkende Aufmachung."
Shockwave Assault	PS/SAT	1	Electronic Arts	Electronic Arts	8/10	3/96 7/96	„In Sachen Fun-Faktor zählt Shockwave Assault zu den spektakulärsten und vielschichtigsten Shootern für die nexte Generation"
Shockwave 2 BTG	3DO	1	Electronic Arts	ATG	8/10	3/96	„Ein noch wie vor sehr guter SF-Shooter, aber nicht mehr so leicht zugänglich wie der erste Teil."
Sidewinder	PS	1-2	Asmik	Pegasus	7/10	5/96	Arcade-lastige Flugsimulation mit spektakulärer Grafik und knackigem Schwierigkeitsgrad. (dt. Titel: Raging Skies)
Space Harrier	SAT	1	Sega	Sega Ages	2/10	10/96	Klassiker hin, Klassiker her: Space Harrier für den Saturn ist heutzutage absoluter Schrott!
Space Hulk	3DO	1	Electronic Arts	Key Game	7/10	6/95	Mit einer hervorragenden Atmosphäre ausgestattet, vermiest auf dem 3DO der verflixt hohe Schwierigkeitsgrad den Spielspaß beträchtlich.
Space Hulk	**PS/SAT**	**1**	**Electronic Arts**	**Krisalis**	**9/10**	**7/96 10/96**	Im Gegensatz zur 3DO-Version sind diese beiden Versionen mit einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad versehen, was die Fun-Kurve deutlich noch oben schnellen läßt.
Starfighter (3000)	3DO/PS	1	Studio 3DO	Krisalis	8/10	1/96 8/96	„Für Shooter-Fans unentbehrlich, scheitert Starfighter lediglich wegen der teilweise inhaltlich zu ähnlich aufgebauten Missionen an einer noch höheren Wertung."



PSX Wing Commander 3

SAT Exhumed

PSX/SAT Alien Trilogy



Wing Commander 3

Exhumed



Alien Trilogy





continued

Alle Wertungen im Überblick

Titel	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Wertung	Ausgabe
Titan Wars	SAT	1	BMG	Crystal Dynamics	7/10	6/96
„Liebhaber spektakulärer Weltraumschlachten werden ihre helle Freude haben.“						
Top Gun - Fire At Will	PS	1	Microprose	Spectrum Holobyte	7/10	7/96
Im direkten Vergleich mit Gunship bleibt Top Gun in jeglicher Hinsicht nur zweiter Sieger.						
Tunnel B1	**PS**	**1**	**Ocean**	**Neon**	**9/10**	**11/96**
„Fassen wir zusammen: für knapp hundert Mark erhaltet Ihr einen aufwendig inszenierten, lange motivierenden und höllisch schweren Shooter, noch dazu von einer deutschen Softwarefirma produziert - für Action-Fans ein unumgänglicher Must Buy.						
Virtua Cop	**SAT**	**1-2**	**Sega**	**Sega**	**8/10**	**1/96**
„Virtua Cop ist ein klasse Party-Game, und man hat das Gefühl, wirklich mittendrin zu sein.“ Mit der Sega Gun unglaublich gut!						
Warhawk	PS	1	Sony Interactive	Single Trac	8/10	3/96
„Warhawk ist einer der wenigen Blender im positiven Sinne.“						
Wing Arms	SAT	1	Sega	Sega	8/10	6/95
„Wing Arms ist eigentlich ein sehr gutes Spiel mit hervorragender Atmosphäre...“ Nur die fehlende Paßwort-Funktion und die völlig verhunzte dritte Stage verhindern eine noch höhere Wertung.						
Wing Commander 3	**PS**	**1**	**Electronic Arts**	**Origin**	**10/10**	**5/96**
„... aber nur Krämerseelen suchen verbissen noch etwaigen Kritikpunkten, die es gewiß bei jedem Spiel gibt, wenn man nur lange genug danach sucht. Fakt ist, WC 3 geht unter die Haut, und ist es nicht genau das, was ein Videospiel auszeichnen sollte?“						
Zeitgeist	PS	1	Taito	K.A.	6/10	6/95
Durch das altbackene Spielprinzip, die mäßige Grafik und ein nicht nachvollziehbares Verhalten der Gegner entpuppt sich Zeitgeist als ein höchst durchschnittliches Ballervergnügen.						

SPECIALS

Alle Wertungen im Überblick

Titel	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Wertung	Ausgabe
Aquanaut´s Holiday	PS	1	SCE	Artdink	Entfällt	8/96
„Als Spiel im eigentliche Sinne kann man die Unterwasser-Erfahrung nicht bezeichnen, deswegen verzichten wir auf eine Wertung.“						
Bomberman SS	**SAT**	**1-10**	**Hudson**	**Hudson**	**8/10**	**9/96**
Der Mehr-Spieler-Modus schlechthin: Mit sage und schreibe zehn Mitspielern gleichzeitig kann man die kleinen bemützten Bombenleger in die Luft sprengen.						
Creature Shock	SAT	1	Data East	Argonaut Software	2/10	5/96
„... angesichts des viel zu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades und der ungemein schwammigen Steuerung werden selbst Grafikfetischisten mehr Frust als Kurzweil schieben.“						
Extreme Pinball	PS	1-4	Electronic Arts	High Score Entertainment	5/10	6/96
„... nichts weltbewegendes, um nicht zu sagen biedere Kost.“						
Namco Museum Pieces Vol. 1	PS	1	SCE	Namco	3/10	7/96
„Sammler und Nostalgiker werden dieser Spielesammlung trotzdem einen Platz im Spieleregal freiräumen...“						
Nights	**SAT**	**1-2**	**Sega**	**Sega**	**9/10**	**9/96**
Phantasievolles, extrem liebevoll in Szene gesetztes Game, das erst nach einer gewissen Eingewöhnungszeit sein volles spielerisches Potential freigibt.						
Pinball Deluxe	GB	1	Gametek	SpiderSoft	6/10	6/95
Mittelprächtiger Flipper mit sieben Tischen. Der tweilweise unrealistisch wirkende Kugellauf und weitere Fehler im Spieldesign verhindern eine bessere Wertung.						
Pilotwings 64	**N64**	**1**	**Nintendo**	**Paradigm**	**9/10**	**9/96**
„Alles in allem ist Pilotwings nicht nur wegen seiner hervorragenden Grafiken, sondern vor allem auch aufgrund des hohen Simulationscharakters ein auch für ältere Semester uneingeschränkt empfehlenswertes Spiel.“						
Pro Pinball - The Web	**PS**	**1-4**	**Laguna**	**Empire Interactive**	**8/10**	**8/96**
„Insgesamt aber ist Pro Pinball - The Web Grund genug, den Originalen in der Spielhalle langsam aber sicher leise Servus zu sagen.“						
Super Bomberman 3	SNES	1-5	Hudson Soft	Hudson Soft	8/10	6/95
„... als Party-Game bleibt Bomberman unschlagbar.“ Kompetente Fortsetzung des Hudson Soft-Klassikers.						
Super Bomberman 4	**SNES**	**1-5**	**Hudson Soft**	**Hudson Soft**	**8/10**	**7/96**
Bomberman 4? Noch mehr Party-Game - noch mehr Fun!						
Tilt!	SAT	1-4	Virgin	NMS-Soft	8/10	11/96
„Zieht man in Betracht, daß Tilt! ein realistisches Abprallverhalten aufweist und sich durchaus flüssig spielt, kommt man unweigerlich zu dem Schluß, den bisher besten Flippersampler vor sich zu haben.“						
True Pinball	PS	1-4	Ocean	Laguna	7/10	6/96
„Eingefleischte Dragon´s Fury-Fans werden sich mit Grauen abwenden, der Rest wird fast restlos zufrieden sein.“						
Worms	**PS/SAT**	**1-4**	**Ocean**	**Team 17**	**10/10**	**3/96**
„Nicht selten fängt man mit drei Kumpels abends ein Spielchen an, um irgendwann festzustellen, daß es draußen gerade hell wird.“ Geniales Mehr-Spieler-Game mit hohem Suchtfaktor.						

Kaufempfehlung:

- PSX/SAT Worms
- SAT Nights
- N64 Pilotwings 64



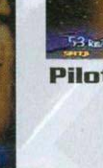


Worms

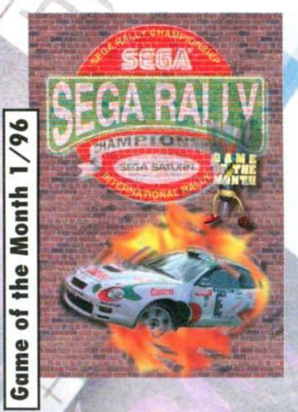




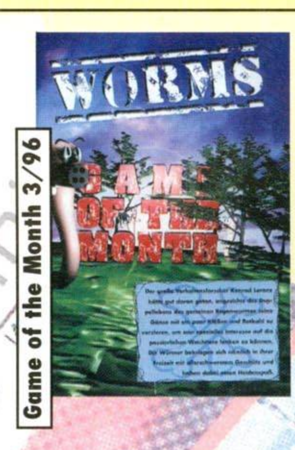
Nights



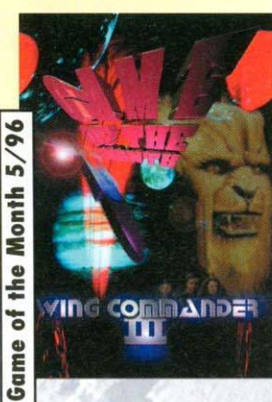
Pilotwings 64



Game of the Month 1/96



Game of the Month 3/96



Game of the Month 5/96



SHOOT'EM UP

Alle Wertungen im Überblick

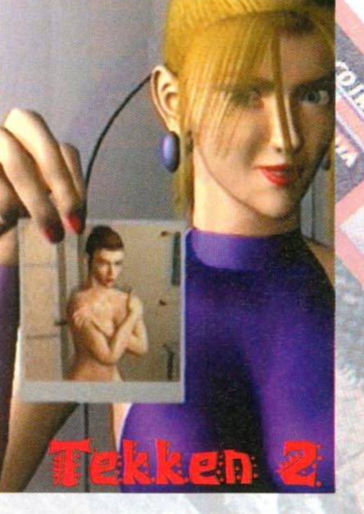
Choaniki	SAT	1	NCS	NCS	2/10	6/96
„Choaniki gab auf der PC-Engine keine sonderlich gute Figur ab, auf dem Saturn aber ist dieses Spiel so schlecht, daß es schon beinahe gut ist."						
Darius Gaiden	SAT	1-2	Taito	Taito	4/10	3/96
„Es ist schon erstaunlich, daß Taito gerade bei ihrem hauseigenen Klassiker derart geschludert hat."						
Darius II	SAT	1-2	Taito	Taito	3/10	7/96
Noch schlimmer als Metal Black, noch trashiger!						
Defender 2000	JAG	1	Atari	Llamasoft	5/10	6/96
„Tempest 2000 verlängerte die Lebensspanne eines Klassikers, Defender 2000 ist hingegen ein bitteres Gnadenbrot."						
Exo Squad	MD	1-2	Virgin	Novotrade	2/10	3/96
In allen Belangen weit unterdurchschnittlicher Shooter - Trash in Reinkultur.						
Front Mission G. H.	SNES	1	Squaresoft	Omiya Soft	7/10	5/96
„Ohne Japanischkentnisse bleibt manches Missionsziel, und die Story sowieso, im Verborgenen. Dennoch, Gun Hazard ist äußerst umfangreich und präsentiert sich ansprechend, von daher ist der Titel zumindest für eingefleischte Importfreaks interessant."						
Galactic Attack	SAT	1	Taito	Taito	7/10	1/96
„Trotzdem sollte jeder, der sich mit 2D-Shootern nur im entferntesten anfreunden kann, Galactic Attack mal anspielen." Traditioneller Shooter mit höllischem Schwierigkeitsgrad.						
Gradius Deluxe Pack	PS/SAT	1	Konami	Konami	7/10	6/96
„An dieser CD scheiden sich die Geister: von genial, weil Klassiker, der Liebhaber bis zu grausame Folter der Grafikfetischisten reichen die Urteile."						
Gunbird	SAT	1-2	Atlus	Psikyo	6/10	3/96
„Gunbird hätte durchaus ein guter Titel werden können, wenn nicht wirklich jeder den Titel innerhalb einer Stunde durchzocken könnte."						
Kolibri	MD 32X	1	Sega	Novotrade	6/10	6/95
„Kolibri wirkt im Vergleich zu Ecco deutlich hektischer und stellt die Action klar in den Vordergrund."						
Mechwarrior 3050	SNES	1-2	Activision	Tiburon	4/10	6/95
„Zwar basiert Mechwarrior auf dem weltweit bekannten FASA Battle Tech Universum, wird dessen Kultstatus aber nicht im mindesten gerecht." Simples Ballerspiel, das selbst hartgesottene Battletech-Freaks nur kurzzeitig reizen dürfte.						
Metal Black	SAT	1-2	Taito	Ving	4/10	7/96
Trash pur!						
Parodius 3	**SNES**	**1-2**	**Konami**	**Konami**	**8/10**	**3/96**
„Ungemein spielbar, mit mustergültig ausgearbeiteten Leveln, völlig abgedrehten Gegenspielern und spritzigen Ideen legt Parodius klar, wie ein 2D-Shooter aussehen sollte."						
Philosoma	**PS**	**1**	**SCE**	**SCE**	**7/10**	**6/95**
Eindrucksvolle Spezialeffekte, faires Leveldesign und mustergültig aufrüstbare Waffen sind die Pluspunkte des brillant in Szene gesetzten Shooters. Für Profis aber deutlich zu einfach und insgesamt zu kurz.						
Pop'n Twinbee	PS/SAT	1-2	Konami	Konami	5/10	1/96
Trotz der hochgradig originell und hinreißend animierten Gegner plaziert sich Pop'n Twinbee durch den viel zu niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad gerade mal im Mittelfeld.						
Return Fire	**PS**	**1-2**	**Warner Interac.**	**Silent Software**	**9/10**	**6/96**
Trotz des simplen Spielprinzips garantiert Return Fire enormen Spielspaß. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus ein Dauerbrenner und mit einem hohen Faktor an Schadenfreude versehen.						
Sonic Wings Special	SAT	1-2	Media Quest	Media Quest	3/10	9/96
„Unnötig wie die Beulenpest." Wieder mal in allen Belangen ein geniales Beispiel, wie ein Shooter nicht aussehen sollte.						
Stahlfeder	PS	1	Santos	Santos	6/10	5/96
„Auch wenn Stahlfeder nicht unbedingt detailverliebt ausgearbeitet wurde, bleibt es für Genre-Fans eine Überlegung wert."						
Strikers 1945	SAT	1-2	Atlus	Psikyo	5/10	9/96
„Das Spiel ist also für Ballerfans nicht interessant, und für Spieler, die mit dieser Thematik eh nicht soviel anfangen können, schon ganz und gar nicht.						
The Raiden Project	PS	1-2	Ocean	Seibu Kaihatsu	7/10	1/96
„The Raiden Project ist hinsichtlich der sehr ausgewogenen Schwierigkeitsgrade für Einsteiger und Shoot´em Up-Freaks gleichermaßen geeignet und sollte in keiner ambitionierten Action-Sammlung fehlen."						
Two-Ten Kaku	PS	1-2	SCE	Sony Music	4/10	3/96
„Für Fossile wie Two-Ten Kaku hingegen wird die Luft immer dünner, und das nicht erst seit Einführung der Next Generation-Konsolen."						
Viewpoint	PS	1	Electronic Arts	HighScore Productions	6/10	1/96
Der Neo Geo-Klassiker im spektakulären Render Design - für die PlayStation in diesem Fall zu viel. Ständiges Ruckeln senkt die Aussichten auf ein erfolgreiches Durchspielen erheblich.						

Kaufempfehlung:

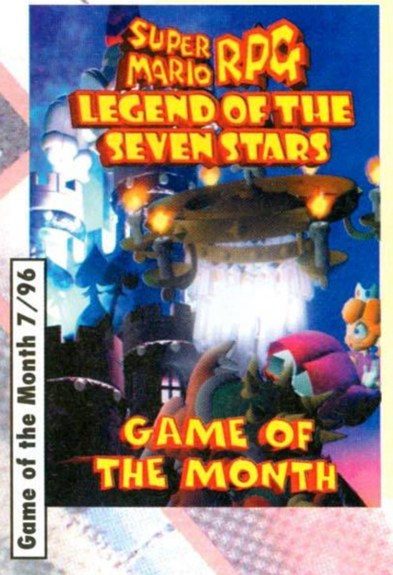
- 3DO/PSX Return Fire
- SNES Parodius 3

Return Fire

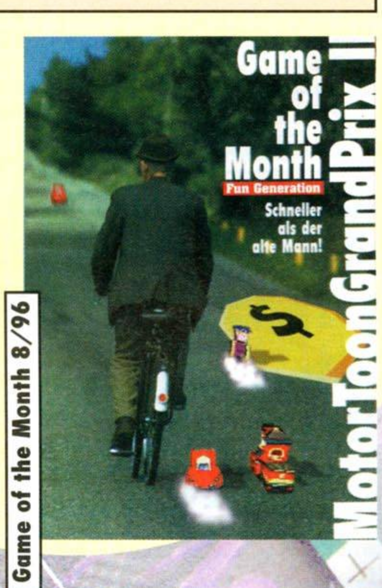
Parodius 3



Game of the Month 6/96



Game of the Month 7/96



Game of the Month 8/96

298 HOP oder TOP
298 GAMES IM ÜBERBLICK

ROLLENSPIEL

Alle Wertungen im Überblick

Breath Of Fire 2	**SNES**	**1**	**Capcom**	**Capcom**	**9/10**	**3/96**
„Capcom hat verstanden, worum es in einem guten Rollenspiel geht. Nicht aufwendige Zwischensequenzen, sondern ein dichtes Storyboard hält den Spieler bei der Stange."						
Chrono Trigger	**SNES**	**1**	**Square Soft**	**Square Soft**	**9/10**	**6/95**
„Alles in allem ein Spiel, das für Einsteiger zwar optimal ausgelegt ist, RPG-Freaks jedoch zu wenig abverlangt; aber ansonsten: absolut genial!"						
King's Field	PS	1	Ascii Entert.	AsciiWare	7/10	5/96
„Technisch mit Schwächen lockt Kings Field mit einem hohen Grad an Abwechslung. Für Fantasy-Freunde auf jeden Fall empfehlenswert."						
Lunar Eternal Blue	MCD	1	Working Designs	Game Arts	8/10	6/95
„Ein moderater Schwierigkeitsgrad und die interessante Story sind die Eckpfeiler für diesen Titel."						
Mystaria The Realms O.L.	SAT	1	Sega	Micro Cabin	7/10	3/96
„Fans des Mega Drive-Spiels Shining Force können eine gute Übergangslösung bis zum nächsten Teil der erfolgreichen Saga erwerben..."						
Secret Of Evermore	SNES	1	Nintendo	Squaresoft USA	8/10	1/96
„SOE ist sorgfältig inszeniert und bietet Spaß für alle Altersgruppen."						
Super Mario RPG	**SNES**	**1**	**Nintendo**	**Squaresoft/Nintendo**	**10/10**	**7/96**
Bei Super Mario RPG ist wirklich alles super. Die spielerische Tiefe, gepaart mit der für RPG-Verhältnisse schier unglaublichen Grafik zaubern eine unvergleichliche Atmosphäre auf den heimischen Screen.						

Kaufempfehlung:

- SNES Super Mario RPG
- SNES Chrono Trigger
- SNES Breath of Fire 2



Super Mario RPG

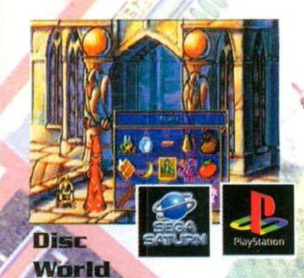
ADVENTURE

Alle Wertungen im Überblick

Alone In The Dark 2	SAT	1	Infogrames	Infogrames	4/10	5/96
„Gute Story, gute Ideen, schlechte Realisierung; im Gegensatz zum hervorragenden ersten Teil kann dieser müde Nachfolger kaum spielerische Glanzlichter setzen."						
Blazing Dragons	**PS/SAT**	**1**	**BMG**	**Crystal Dynamics**	**7/10**	**10/96**
„Unterm Strich bleibt ein solides Adventure, welches durchaus auf großen Zuspruch stoßen könnte."						
Cyberia	3DO/PS/SAT	1	Interplay	Xatrix Entertainment	2/10	5/96
„An Cyberia wurde über zwei Jahre gearbeitet. Ist dem so, so sei die Frage gestattet, wie die Programmierer es geschafft haben, in dieser Zeit null Interaktivität und Abwechslung in das Spiel zu bringen."						
D	3DO/PS/SAT	1	Panasonic	Warp.	5/10	1/96 5/96
Vampire, düsteres Ambiente, brillante Story - die Schlagwörter zu D. Leider ist das interaktive Abenteuer zu kurz und zu einfach.						
Discworld	**PS/SAT**	**1**	**Psygnosis**	**Perfect Entertainment**	**8/10**	**1/96**
„Fans von Terry Pratchett dürfen bedenkenlos zugreifen..." Rincewind, der schlechteste Magier des Universums, stellt nun auch auf dem heimischen Bildschirm die Scheibenwelt auf den Kopf.						
Myst	SAT	1	Broderbund	Cyan	4/10	6/95
„Mehr Schein als Sein". Was noch dem Durchspielen des Surreal-Adventures bleibt, ist ein öder Nachgeschmack, denn zu einem guten Adventure gehört mehr als gerenderte Grafik.						

Kaufempfehlung:

- PSX/SAT DiscWorld
- PSX/SAT Blazing Dragons



Disc World

ACTION ADV

Alle Wertungen im Überblick

Big Sky Trooper	SNES	1	JVC	LucasArts	7/10	3/96
„Sicherlich kein Evergreen, trotzdem empfehlenswert."						
Casper	PS	1	Acclaim	Interplay	6/10	10/96
„Schade eigentlich, mit ein bißchen Liebe zum Detail und mehr Story hätte Casper durchaus ein Spitzentitel werden können. So aber bleibt es eine eintönige Hatz..."						
Resident Evil	**PS**	**1**	**Virgin**	**Capcom**	**10/10**	**6/96**
Kompromißloses Horror-Adventure mit ungeahntem Hit-Potential.						
Shining Wisdom	SAT	1	Sega	Sega	6/10	9/96
Grafisch absolut schlicht, erinnert Shining Wisdom etwas an den Klassiker Zelda, ohne dessen Klasse auch nur annähernd zu erreichen.						
The Horde	SAT	1	BMG	Crystal Dynamics	8/10	7/96
Nettes Abenteuer mit strategischen Elementen und zahlreichen Videosequenzen, das aber mit einer ungenauen Kollisionsabfrage zu kämpfen hat.						
The Story Of Thor 2	**SAT**	**1**	**Sega**	**Ancient**	**8/10**	**9/96**
„Alle, die sich mit diesem Titel einen Klassiker erhofft haben, werden ein klein wenig enttäuscht sein. Dennoch dürfen alle Action-Adventure-Fans bedenkenlos zugreifen."						
Time Commando	PS	1	Electronic Arts	Adeline	5/10	10/96
Eine hochauflösende Grafik allein macht noch lange kein gutes Spiel. Die schwammige Steuerung vermiest jeglichen Spielspaß schon im Ansatz.						

Kaufempfehlung:

- PSX Resident Evil
- SAT Story of Thor 2
- SAT The Horde



Resident Evil



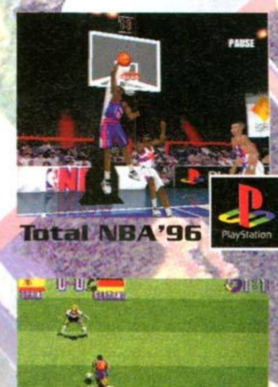
SPORTSPIEL

Alle Wertungen im Überblick

Titel	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Wertung	Ausgabe
adidas Power Soccer	PS	1-4	Psygnosis	FDI French Studios	6/10	5/96
„Action-Freunde, die weniger Wert auf taktische Finessen, geplante Spielzüge und strategische Abwehrarbeit legen, sondern einfach nur die Murmel durch die Gegend kicken wollen, werden wohl zufrieden sein."						
Athlete Kings	**SAT**	**1-2**	**Sega**	**Sega Sports**	**9/10**	**9/96**
Athlete Kings wird seinem Namen absolut gerecht, muß sich den Spitzenplatz aber mit Track & Field teilen.						
Bottom Of The 9th	**PS**	**1-2**	**Konami**	**Konami**	**8/10**	**6/96**
„Fans möchte ich einen Kauf stark ans Herz legen, denn dieser Titel ist unbestritten das zur Zeit beste Konsolen-Baseball."						
Davis Cup Tennis	PS	1-4	Konami	The Dome	5/10	11/96
Blender im negativen Sinne: der relativ guten Grafik steht ein höchst mittelmäßiges Gameplay mit nur wenig Schlagvarianten gegenüber.						
Euro 96 England	SAT	1-6	Sega	Gremlin	3/10	8/96
Ultraschlechte Simualtion rund ums Leder. Grafik und Spielbarkeit bewegen sich auf ähnlichem Niveau: unter aller Sau!						
FIFA Soccer 96	GB	1	Black Pearl	Probe	6/10	3/96
„... als Game Boy-toleranter Zocker wird man dieses Spiel als Bereicherung empfinden."						
FIFA Soccer 96	MD	1-4	Electronic Arts	K.A.	7/10	1/96
Gerade noch erträgliches Sequel des kultigen Original FIFA. Der gesamte Spielablauf wird durch die träge Steuerung negativ beeinflußt.						
FIFA Soccer 96	SNES	1-5	Electronic Arts	K.A.	5/10	1/96
„Auf dem SNES hat EA völlig daneben gelangt: Sei es die dünne Soundkulisse, die völlig mißlungene Sprachausgabe, die fuzzelige Grafik, das viel zu langsame Scrolling oder das krachschlechte Gameplay - FIFA auf dem SNES ist ein unterdurchschnittliches Fußball..."						
FIFA Soccer 96	PS/SAT	1-2	Electronic Arts	EA Sports	7/10	3/96
„... wenn die Zunft weiterhin mehr Wert auf tolle Bilder als auf perfekte Spielbarkeit legt..., EA Sports sollte bei der nächsten Umsetzung versuchen, das gesamte Gameplay neu zu designen."						
Fire Pro Wrestling	PS	1-2	Human	Human	5/10	6/96
„...in technischer Hinsicht unter aller Kanone. Deshalb behält man auch schlecht die Übersicht, geplante Manöver kommen so gut wie nie zustande."						
Foes Of Ali	3DO	1-2	Electronic Arts	Gray Matter	7/10	3/96
„... für Fans von Cassius Clay besonders wegen des fordernden Karriere-Modus allemal ein lohnender Titel."						
F. T. Big Hurt Baseball	MD	1	Acclaim	Iguana	3/10	3/96
„... sollte man sich langsam darüber klar werden, daß digitalisierte Sprites fehlende Spielbarkeit längst nicht überdecken können."						
Goal Storm	PS	1-2	Konami	Konami	7/10	1/96
„Freunde ausgefeilter Spielzüge und variabler Taktiken sind hier ebenso verkehrt wie Solo-Spieler." Im Zwei-Spieler-Modus geht´s spaßig und torreich zur Sache.						
Hyper Formation Soccer	PS	1-2	Human Entert.	Human Entertainment	2/10	1/96
„I´m only Human, born to make mistakes..." Manche Spiele sind so schlecht, daß sie fast schon wieder gut sind - das Teil hier mit Sicherheit nicht.						
International Track & Field	**PS**	**1-4**	**Konami**	**Konami**	**9/10**	**7/96**
„Für Rekord-Freaks und als Partygame absolut empfehlenswert, durch den aufkommenden Suchtfaktor mit Schweißzulage auch als Alibi-Körperertüchtigung zweckmäßig."						
ISS Deluxe	**SNES**	**1-4**	**Konami**	**Konami**	**9/10**	**6/95**
„Statt wie bei vielen Konkurrenzprodukten den potentiellen Käufer mit opulenter Grafik und fantastischem Sound ködern zu wollen, haben die Entwickler dem Gameplay den größten Wert beigemessen."						
Konami Open Golf	PS	1-4	Konami	Konami	5/10	7/96
„Konami Open Golf ist eigentlich nur für Einsteiger empfehlenswert, die allerdings mit Toptiteln wie PGA Tour Golf besser beraten sind."						
Madden NFL 97	**PS**	**1-5**	**Electronic Arts**	**Tiburon Entertainment**	**9/10**	**10/96**
Phantastische Umsetzung des amerikanischen Volkssports. Der recht hohe Schwierigkeitsgrad garantiert eine hohe Langzeitmotivation.						
NBA Action	SAT	1-10	Sega	Gray Matter	5/10	10/96
In allen Belangen Durchschnitt und gegen die starke Konkurrenz völlig chancenlos.						
NBA Give'n Go	SNES	1-4	Konami	Konami	6/10	6/95
„Am ehesten dürfen sich wohl Basketballfans angesprochen fühlen, die eine Kompromißlösung zwischen Anspruch und Arcade-Action suchen."						
NBA In The Zone	PS	1-8	Konami	Konami	8/10	3/96
„Auch ohne große Begeisterung für den amerikanischen Volkssport hat man jede Menge Spaß am und im Geschehen..."						
NBA Jam T.E.	PS	1-4	Acclaim	Iguana	8/10	6/95
„Der NBA-Fan bekommt für ca. 100 Mark sozusagen seinen eigenen Automaten, da kann man ja nicht meckern."						
NBA Live 96	**SNES/MD**	**1-5(4)**	**Electronic Arts**	**Hitmen Productions**	**9/10**	**1/96**
„EA Sports zelebriert die hohe, selten gewordene Kunst, eine Sportart so akurat wie es irgend geht zu simulieren." Beide Versionen sind sich bis auf marginale Unterschiede ebenbürtig.						
NBA Live ´96	PS	1-8	Electronic Arts	Electronic Arts	8/10	6/96
„NBA Live ´96 ist zweifellos ein detailverliebtes Produkt..." Gegen Total NBA aber vor allem in Sachen Präsentation chancenlos.						
NFL Quarterback Club 97	PS/SAT	1-12/8	Acclaim	Iguana	7/10	11/96 10/96
Für Einzelspieler viel zu einfach, entfaltet dieser Titel sein Potential erst im Mehr-Spieler-Modus.						
NHL Face Off	**PS**	**1-2**	**SCE**	**SCE**	**9/10**	**3/96**
„Coole Grafik, phantastische Soundkulisse, easy Gameplay - NHL Face Off überzeugt nahezu hundertprozentig."						
NHL 96	**SNES/MD**	**1-4**	**Electronic Arts**	**Tiburon/High Score**	**8/10 9/10**	**6/95**
Erstklassige Simulation rund ums Eishockey. Besonders die MD-Version begeistert durch Rasanz und einen hohen Grad an Realismus.						
NHL Powerplay ´96	**SAT**	**1-4**	**Virgin**	**Radical Entertainment**	**9/10**	**9/96**
„NHL Powerplay ´96 lockt mit optischer Brillanz und komplexer Steuerung." Einzig die etwas obschwächelnden Zuschauer verhindern die Höchstwertung.						
Olympic Games	PS	1-8	Centregold	Silicon dreams	8/10	8/96
Grafisch ärmliches, spielerisch dagegen anspruchsvolles und auf lange Sicht motivierendes Sportspiel.						
Olympic Soccer	PS	1-2	CentreGold	Silicon Dreams	8/10	8/96
„Olympic Soccer übernimmt auf der PlayStation die Tabellenführung, allerdings war die Konkurrenz bislang auch nicht sonderlich stark."						
PGA Tour 96	**MD**	**1-4**	**Electronic Arts**	**Hitmen Productions**	**9/10**	**1/96**
„Das Beste an PGA Tour 96 ist die Tatsache, daß sich gänzlich unterschiedlich begabte Leute verschiedener Generationen die spannendsten Duelle liefern können."						
PGA Tour 96	**PS**	**1-4**	**Electronic Arts**	**Hitmen Productions**	**9/10**	**1/96**
Ähnlich gelungen wie die MD-Version, natürlich mit deutlich besserer Grafik.						
Pitball	PS	1-4	Warner Intera.	Warner Interactive	6/10	11/96
Futuristisches Sportspiel, das etwas an Speedball erinnert. Leider fehlt der letzte Feinschliff zu einem Toptitel. Besonders im Zwei-Spieler-Modus langfristig motivierend.						
Ran Soccer	PS	1-2	Softgold	Gremlin	7/10	5/96
„Schnörkelloses Gebolze mit hohem visuellen Unterhaltungswert, aber ohne nachvollziehbaren Simulationsanspruch - eindeutig Geschmackssache."						

Kaufempfehlung:

- PSX Total NBA'96
- SNES ISS Deluxe
- SAT NHL Powerplay 96



Total NBA'96

ISS Deluxe



NHL Powerplay 96



PlayStation
Pandemonium!™
Die neue Hofnarrenfreiheit
Crystal Dynamics Freestyle 3-D-Technik bringt die PlayStation zum Kochen!
Comedy pur: Die Charaktere werden von zwei der besten US-Stand-Up-Comedians gesprochen
Vom Rhinozeros bis zur Schildkröte: Morphe in verschiedene Lebewesen
Ein Joker, eine Handpuppe und ein nettes Mädel - aber dies ist kein Kartenspiel, kein Vorschulvergnügen - Pandemonium! ist das hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, grooviger Musik, nervenzerfetzender Spannung und den coolsten Charakteren jenseits der 32-Bit-Welt: die akrobatische Nikki und der durchgeknallte Hofnarr Fargus samt Handpuppe Sid machen Pandemonium! zu dem was es ist: Verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.
Take a ride!
Ab November für Sony PlayStation erhältlich
BMG Interactive im Internet: http://www.bmginteractive.de
Crystal Dynamics
Im Vertrieb von:
BMG Interactive





...continued
Alle Wertungen im Überblick

Sampras Extreme Tennis	**PS**	**1-4**	**Codemasters**	**Codemasters**	**9/10**	**9/96**
„Jeder, der auch nur minimal Sympathie für den Tennissport empfindet und eine PlayStation besitzt, kommt nicht an diesem Spiel vorbei. Sampras ist der König auf dem Videospiel-Tennisplatz."						
Slam'n Jam 96	PS/SAT	1-4	BMG	Crystal Dynamics	8/10	8/96
„Gerade für Genre-Neulinge stellt dieser Titel durch sein unkompliziertes Handling den optimalen Einstieg dar."						
Striker 96	PS/SAT	1-4	Warner I. E.	Rage Software	7/10	1/96 8/96
Umsetzung des vom SNES bekannten Originals. Striker setzt auf Action und höllisches Tempo, taktisches Geschick ist nicht vonnöten.						
Total Football	MD	1-2	Domark	Domark	5/10	1/96
Simples Action-Gebolze mit schwammiger Steuerung und ohne taktische Finessen.						
Total NBA '96	**PS**	**1-8**	**SCE**	**Sony Interactive**	**9/10**	**5/96**
In jeder Hinsicht ein Hit: grafisch ein echter Hammer und spielerisch fast perfekt - das eindeutig beste Next Generation-Basketball.						
Toukon Retsuden	PS	1-2	Tomy	Tomy	7/10	1/96
Für Wrestling-Fans der richtige Griff. Nur die nicht abschaltbare Musik nervt gehörig.						
Victory Boxing	SAT	1-2	JVC	JVC	7/10	1/96
Im Ein-Spieler-Modus nur kurzfristig motivierend, legt VB im Vs-Mode deutlich zu. Kein wildes Geklopfe führt dann zum Sieg, nur planvolle Aktionen beeindrucken Gegenüber wie Punktrichter.						
Victory Goal	**SAT**	**1-4**	**Sega**	**Sega**	**8/10**	**6/96**
„.. was Simulationsanspruch und Niveau angeht, hat Victory Goal 96 im Next Generation-Feld die Nase vorn." Dt. Titel: Sega Worldwide Soccer.						
V-Tennis	PS	1-2	Tonkinhouse	Tonkinhouse	6/10	6/95
„Simulations-Fans werden mit V-Tennis Probleme haben, zu wenig realistisch sind Darstellung und Steuerung." Unterm Strich noch brauchbar.						
Virtual Golf	PS	1-4	Core Design	Core Design	6/10	9/96
„Alles in allem läßt sich Cores Golfvariante dennoch recht gut spielen und eignet sich wohl am besten für Gelegenheitsspieler zur schnellen Runde zwischendurch."						
Virtual Open Tennis	SAT	1-2	Imagineer	Imagineer	7/10	1/96
Leicht überdurchschnittliche Tennis-Simulation mit ausreichend Schlagvariationen.						
Wrestlemania The Arcade Game	SNES/MD	1-2	Acclaim	Sculptured Software	8/10	6/95
Etwas lieblos wirkende Inszenierung des Wrestling-Zirkus. In spielerischer Hinsicht stehen beide Versionen auf hohem Niveau.						
Wrestlemania The Arcade Game	SAT	1-2	Acclaim	Sculptured Software	7/10	8/96
„Doch Wrestlemania ist inzwischen sowohl inhaltlich als auch spielerisch überholt."						
WWF Wrestlemania	PS	1-2	Acclaim	Sculptured Software	8/10	1/96
1:1-Umsetzung des Coin-ops. Acht digitalisierte Kämpfer und eine Vielzahl von Special Moves motivieren auch auf lange Sicht.						

STRATEGIE
Alle Wertungen im Überblick

A-Train	PS	1	Maxis	Maxis	8/10	5/96
Minuspunkte: umständlich zu bedienende Icon-Menüs und nerviges Hintergrundgedudel. Pluspunkte: hoher Grad an Realitätsnähe und leicht zugängliches Gameplay.						
Civilization	**SNES**	**1**	**Koei**	**Koei**	**10/10**	**3/96**
„Genial ist Civilization auf jeden Fall. Zwar sind Grafik und Sound maximal durchschnittlich, aber mehr Spieltiefe bietet kaum ein anderer Titel."						
Iron Storm	**SAT**	**1**	**Sega**	**Sega**	**10/10**	**7/96**
„Unterm Strich eine brillant spielbare und technisch solide inszenierte Kriegs-Simulation, an der sich nur pazifistisch veranlagte Gemüter stören werden."						
P.T.O. 2	SNES	1	Koei	Koei	5/10	3/96
„Zwar mag P.T.O. 2 historisch genau simuliert sein, aber es ist so staubtrocken, daß wirklich nur hartgesottene Strategiefreaks ihren Spaß haben werden."						
Sim City 2000	SAT	1	Maxis	Maxis	7/10	1/96
„Wer schon immer davon träumte, eine moderne Stadt mit all ihren Problemen zu regieren, ist hier ohne Zweifel gut aufgehoben." Komplexe Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Profis.						
Theme Park	PS/SAT	1	Electronic Arts	Bullfrog	8/10	6/95
„Der schmale Grad zwischen Lust und Frust." Theme Park ist für jeden, der sich ein bißchen für Wirtschaftssimulationen interessiert, uneingeschränkt empfehlenswert.						
X-Com Enemy Unknown	**PS**	**1**	**Microprose**	**Spectrum Holobyte**	**9/10**	**1/96**
„Durch die riesige Vielfalt an zu entdeckenden Gegenständen und die niemals gleichen Missionen ist die Langzeitmotivation von X-Com gar nicht hoch genug einzuschätzen." Einzig der knackige Schwierigkeitsgrad verhindert die Höchstwertung.						
X-Com Terror From The Deep	**PS**	**1**	**Microprose**	**Spectrum Holobyte**	**9/10**	**11/96**
Keine wesentliche Verbesserung zum ersten Teil. Wer diesen allerdings mochte, wird auch dem Sequel nicht abgeneigt gegenüberstehen, da spielerisch erneut absolut top!						

Kaufempfehlung:
- SNES Civilization
- SAT Iron Storm
- PSX X-Com Serie


Civilization


Iron Storm


X-Com



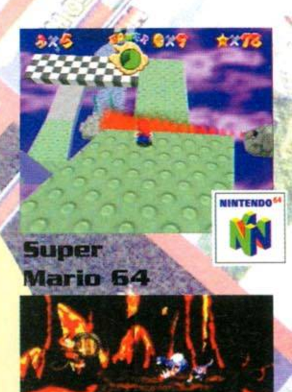
JUMP'N RUN

Alle Wertungen im Überblick

<table>
<tr><td>Boogerman</td><td>SNES</td><td>1</td><td>Interplay</td><td>Interplay</td><td>4/10</td><td>3/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Bis auf die ausgezeichnete Animation des Protangonisten mit all seinen Rotz-, Furz-, Rülps- und Spuckattacken hat das Interplay-Modul rein gar nichts zu bieten.“</td></tr>
<tr><td>Bubble Bobble Rainbow Island</td><td>PS/SAT</td><td>1-2</td><td>Acclaim</td><td>Taito</td><td>8/10</td><td>10/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Wer sich auch nur annähernd für Plattformspiele oder Klassiker erwärmen kann, kommt um diese Anschaffung nicht herum.“</td></tr>
<tr><td>Bugs Bunny In Double T.</td><td>MD</td><td>1</td><td>Sega</td><td>Probe/Climax</td><td>4/10</td><td>5/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Hardcore-Zocker, die das Fehlen eines Paßwortsystems als Herausforderung betrachten und auch sonst mit wenig zufrieden sind, können mal reinschauen, ansonsten: weggehüpft und schnell vergessen.</td></tr>
<tr><td>Cheesy</td><td>PS</td><td>1</td><td>Laguna</td><td>Ocean</td><td>8/10</td><td>11/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Wer für Crash Bandicoot eine Alternative sucht, ist hier nicht schlecht aufgehoben.“</td></tr>
<tr><td>Clockwork Knight 2</td><td>SAT</td><td>1</td><td>Sega</td><td>Sega</td><td>7/10</td><td>6/95</td></tr>
<tr><td colspan="7">Etwas innovationslose Fortsetzung des Originals mit gesteigertem Schwierigkeitsgrad und deutlich verbesserter Grafik.</td></tr>
<tr><td>Crash Bandicoot</td><td>PS</td><td>1</td><td>SCE</td><td>Naughty Dog</td><td>10/10</td><td>11/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Sony-User können frohlocken, Crash Bandicoot setzt sich von Null an die Spitze der für die PlayStation erhältlichen Jump´n Run-Software.“</td></tr>
<tr><td>Donald Duck in Maui M.</td><td>MD</td><td>1</td><td>Sega</td><td>Disney Interactive</td><td>4/10</td><td>6/95</td></tr>
<tr><td colspan="7">Durch die indirekte Steuerung und die ungenaue Kollisionsabfrage wird der Spielspaß gehörig in den Keller gedrückt.</td></tr>
<tr><td>Donald Duck in Maui M.</td><td>SNES</td><td>1</td><td>Nintendo</td><td>Disney Interactive</td><td>8/10</td><td>1/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Das phantasievolle und qualitativ kontinuierlich steigende Leveldesign bannt einen von der ersten Sekunde an vor den Screen, thematisch originelle Melodien runden Donalds Abenteuer zu einem stimmungsvollen Vergnügen ab.“</td></tr>
<tr><td>Donkey Kong Country 2</td><td>SNES</td><td>1</td><td>Nintendo</td><td>Rare</td><td>10/10</td><td>6/95</td></tr>
<tr><td colspan="7">„... wer einmal das Japad in die Hand nimmt, wird nicht mehr davon ablassen, ...“ Eine klare Steigerung zum Vorgänger und ein hundertprozentiger Klassiker.</td></tr>
<tr><td>Earthworm Jim</td><td>GB</td><td>1</td><td>Virgin</td><td>Eurocom</td><td>6/10</td><td>1/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„... der Levelaufbau ist identisch, die Animation überzeugend und die Steuerung über jeglichen Zweifel erhaben.“</td></tr>
<tr><td>Earthworm Jim 2</td><td>SNES/SAT</td><td>1</td><td>Virgin</td><td>Shiny Entertainment</td><td>8/10</td><td>1/96 7/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Gameplay und Design sind von allerhöchster Qualität und das vielzitierte Feuerwerk an Gags wird sicherlich auch Jung und Alt begeistern.“ Der teilweise allzu hohe Schwierigkeitsgrad läßt EJ2 letztendlich aber nur haarscharf am Prädikat „Für Freaks“ vorbeischrammen.</td></tr>
<tr><td>Fuun Goku Ninden</td><td>PS</td><td>1</td><td>Aicom</td><td>Aicom</td><td>6/10</td><td>11/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">Im typisch japanischen Stil arrangiertes Jump´n Run, das mit Rendergrafik und zahlreichen Endgegnern zumindest kurzfristig Spaß bringen kann.</td></tr>
<tr><td>Gex</td><td>PS/SAT</td><td>1</td><td>Crystal Dyn.</td><td>Crystal Dynamics</td><td>7/10</td><td>1/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Mit ein paar netten Gags rettet Crystal Dynamics Gex aus dem Sumpf der Mittelmäßigkeit.“</td></tr>
<tr><td>Ironman / X-O Manowar</td><td>PS/SAT</td><td>1-2</td><td>Acclaim</td><td>Realtime Associates</td><td>5/10</td><td>11/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Unterm Strich bekommt man ein Durchschnittsprodukt, das qualitativ Jump´n Shoot-Legenden wie Super Probotector oder Super Metroid hinterhinkt, allerdings Genre-Freunden Spaß bringen könnte.“</td></tr>
<tr><td>Jumping Flash 2</td><td>PS</td><td>1</td><td>SCE</td><td>SCE</td><td>8/10</td><td>7/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">Ultracooles 3D-Jump´n Run mit hohem Knuddelfaktor und perfektem Spieldesign. Das Original liegt als Bonus-CD bei.</td></tr>
<tr><td>Keio Flying Squadron 2</td><td>SAT</td><td>1</td><td>Victor Entertainment</td><td>Victor Entertainment</td><td>7/10</td><td>8/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Keio zieht sich ziemlich straight durch, deshalb ist die Luft nach dem ersten Durchspielen ziemlich raus.“</td></tr>
<tr><td>Mega Man X3</td><td>SNES</td><td>1</td><td>Laguna</td><td>Capcom</td><td>7/10</td><td>5/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Mega Man X3 geriet natürlich komplexer und grafisch beeindruckender als alle Vorgänger, am Spielprinzip änderte sich nichts.“</td></tr>
<tr><td>Mega Man X3</td><td>PS/SAT</td><td>1</td><td>Capcom</td><td>Capcom</td><td>6/10</td><td>7/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Mega Mans Einstieg ins Next Generation-Zeitalter derart billig zu inszenieren, läßt auf zunehmende Lethargie in der Entwicklungsabteilung schließen.“</td></tr>
<tr><td>Mega Man 7</td><td>SNES</td><td>1</td><td>Capcom</td><td>Capcom</td><td>6/10</td><td>6/95</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Mega Man 7 bietet zwar wenig Innovatives, dafür ist das Althergebrachte annähernd zur Perfektion gereift.“ Wer ein knackiges und alles in allem durchaus forderndes Jump´n Shoot sucht, kann dieses Spiel bedenkenlos in seine Modulsammlung einreihen.</td></tr>
<tr><td>Mickey´s Wild Adventure</td><td>PS</td><td>1</td><td>Psygnosis</td><td>Travellers Tales</td><td>6/10</td><td>5/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">Routiniert arangiertes Jump´n Run, allerdings viel zu geradlinig aufgebaut und ohne zündende Ideen.</td></tr>
<tr><td>Pinocchio</td><td>SNES</td><td>1</td><td>Nintendo</td><td>Disney Interactive</td><td>6/10</td><td>1/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Der putzige Held stolziert wunderschön animiert durch bunte und liebevoll gestaltete Szenerien, begleitet von thematisch passender Musik.“ Knuddeliges Jump´n Run mit moderatem Schwierigkeitsgrad, das leider etwas zu kurz geraten ist.</td></tr>
<tr><td>Rayman</td><td>SAT</td><td>1</td><td>Ubi Soft</td><td>Ubi Soft</td><td>8/10</td><td>6/95</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Das gesamte Ambiente des Spiels lädt immer wieder zum Staunen ein...“ Zuckersüßes und kindgerecht inszeniertes Jump´n Run mit stetig steigendem Schwierigkeitsgrad.</td></tr>
<tr><td>Skeleton Warriors</td><td>PS/SAT</td><td>1</td><td>Virgin</td><td>Playmates</td><td>5/10</td><td>7/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Das hohe technische Niveau in allen Ehren, aber bislang entscheidet noch immer das Gameplay über die Klasse eines Spiels, und hier erreicht Skeleton Warriors gerade mal dürftigstes Mittelmaß.“</td></tr>
<tr><td>Speedy Gonzales</td><td>SNES</td><td>1</td><td>Sunsoft</td><td>Sunsoft</td><td>6/10</td><td>6/95</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Eltern, die für ihren maximal zwölf Jahre alten Nachwuchs das passende Weihnachtsgeschenk suchen, tätigen sicher keinen Fehlkauf.“ Für Profis viel zu leicht.</td></tr>
<tr><td>Steamgear Mash</td><td>SAT</td><td>1</td><td>Tamsoft</td><td>Takara</td><td>5/10</td><td>6/95</td></tr>
<tr><td colspan="7">„Bei Steamgear Mash war grafisch und in Punkto Spieldesign Schmalhans Küchenmeister.“</td></tr>
<tr><td>Super Mario 64</td><td>N64</td><td>1</td><td>Nintendo</td><td>Nintendo</td><td>10/10</td><td>9/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">Unvergleichliches 3D-Abenteuer mit faszinierender Grafik, komplexen Leveln und perfekter Steuerung. Ein weiteres Meiterwerk von Shigeru Miyamoto.</td></tr>
<tr><td>Super Mario World 2</td><td>SNES</td><td>1</td><td>Nintendo</td><td>Nintendo</td><td>10/10</td><td>6/95</td></tr>
<tr><td colspan="7">„... an Benutzerfreundlichkeit, Kollisionsabfrage, Fairnis, Komplexität, Abwechslungsreichtum, Grafik oder Preis/Leistungsverhältnis wird selbst der pingeligste Tester wenig aussetzen können.“</td></tr>
<tr><td>Super Return Of The Jedi</td><td>GB</td><td>1</td><td>THQ</td><td>Black Pearl</td><td>3/10</td><td>1/96</td></tr>
<tr><td colspan="7">„THQ - muß man mehr über die Qualität eines Produktes sagen?“ NEIN!</td></tr>
</table>

Kaufempfehlung:

- N64 Super Mario 64
- SNES Donkey Kong C. 2
- PSX Crash Bandicoot



Super Mario 64

Donkey Kong Country 2



Crash Bandicoot

JUMP'N SHOOT



...continued

Alle Wertungen im Überblick

Titel	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Wertung	Ausgabe
The Mask	SNES	1	THQ	Black Pearl Software	5/10	1/96
„The Mask stellt allgemein gesehen ein leicht unterdurchschnittliches Jump´n Run dar, für THQ-Verhältnisse ist es hingegen der Oberhammer.“						
Tim In Tibet	SNES	1	Infogrames	Infogrames	6/10	1/96
„... ein komplexes Adventure wäre angebrachter gewesen, das gleiche gilt für einen etwas moderateren Schwierigkeitsgrad.“						
Toy Story	SNES	1	Disney Interact.	Psygnosis	6/10	3/96
„Toy Story hätte mit geringfügigen Veränderungen im Leveldesign pures Gold werden können...“						
Vectorman	**MD**	**1**	**Sega**	**Blue Sky Softw.**	**8/10**	**6/95**
„... die Level und die Effekte sind einfach zu brillant...“ Vectorman gefällt durch sein ausgeklügeltes Leveldesign und die tolle Grafik.						
Waterworld	GB	1	Ocean	Data Designs	3/10	3/96
„Selbst Waterworld-Fans haben wohl mehr davon, ihren Gameboy mit Wasser aufzufüllen.“						

DENKSPIEL

Alle Wertungen im Überblick

Titel	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Wertung	Ausgabe
Baku Baku Animal	SAT	1-2	Sega	Sega	7/10	7/96
Putziger Tetris-Ableger, der sich als perfekt arrangiertes Familiengame empfiehlt.						
Bust-A-Move 2	**SAT**	**1-2**	**Acclaim**	**Taito**	**9/10**	**10/96**
„Vielmehr erwirbt man eine 1:1-Umsetzung des Erfolgsautomaten und hat auch noch diverse Extra-Modi, die im Coin-op nicht enthalten waren.“						
Lemmings 3D	PS/SAT	1	SCE/SEGA	Psygnosis	8/10 7/10	6/95 9/96
Dreidimensionale Fortsetzung rund um die dämlichen, kleinen grünen Nager. Fans der Serie brauchen Teil Drei, denn von einem billigen Aufguß kann man wirklich nicht sprechen.						
Loderunner	SAT	1-2	Pressage	Douglas E. Smith	8/10	6/96
„Sicherlich sind die Grafiken alles andere als auf der Höhe der Zeit, doch nur wenige werden in der Lage sein, sich dem Charme des Spiels zu entziehen.“						
Marsupilami	MD	1	Sega	Sega	5/10	6/95
„Wenn Ihr Euch stundenlang mit einem Problem beschäftigen könnt und logisches Kombinieren liebt, werdet Ihr eine ausgeprägte Haß/Liebe zu diesem Titel entwickeln.“						
Puzzle Bobble 2	PS	1-2	Taito	Taito	8/10	6/96
„..., ein Party-Game, das nach wie vor zur ersten Riege der Denkspiele zählt, und in dem zu viele Features nur das Gameplay in Frage stellen würden.“						
Super Mario´s Picross	**SNES**	**1**	**Nintendo**	**Ape**	**8/10**	**3/96**
„Mit einfachsten Mitteln wird der Spieler in den Bann des Moduls gezogen und wochenlang damit beschäftigt sein, die Vielzahl an Bildern zu lösen.“						
Tetris Attack	SNES	1-2	Nintendo	Intelligent Systems	7/10	10/96
„Liebhaber der Tetris-Reihe werden schnell die Langzeitmotivation erkennen, die Neueinsteiger beim Tüfteln an bunten Gebilden allerdings sollten lieber zu Tetris oder Bust-A-Move greifen.						
Tetris X	PS	1-4	Bullet-Proof S.	Bullet-Proof Software	6/10	6/96
Lieblose Umsetzung des Klassikers, mit mehreren spielerischen Schwächen.						
Zintrick	Neo Geo CD	1-2	SNK	ADK	5/10	7/96
Tetris-Ableger mit viel zu hohem Schwierigkeitsgrad für Solo-Spieler, im Zwei-Spieler-Modus durchaus spaßig.						

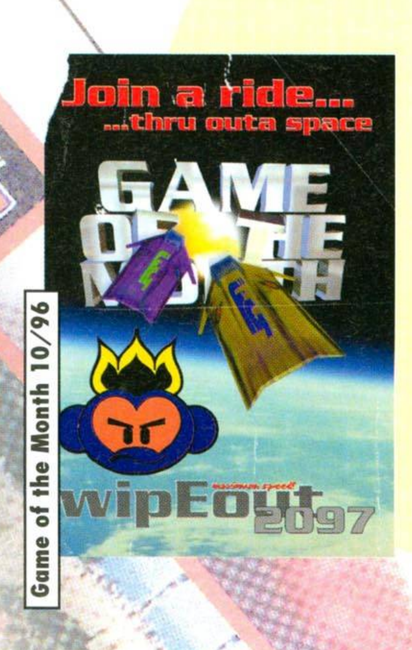
Kaufempfehlung:

- PSX/SAT Bust-a-Move 2
- SNES Super Mario Picross
- PSX/SAT Lemmings 3D

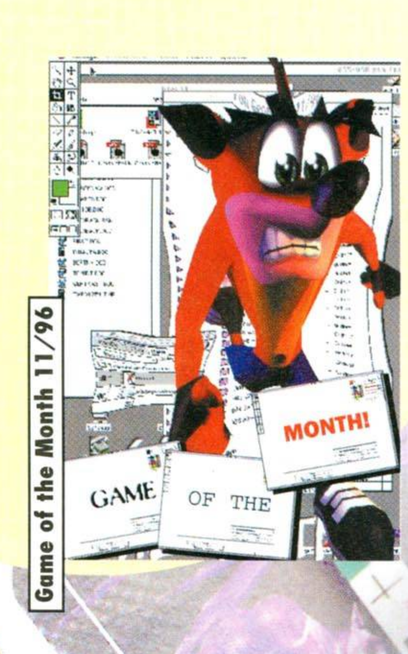
Bust-a-Move 2



Game of the Month 9/96



Game of the Month 10/96



Game of the Month 11/96


PlayStation
SEGA SATURN
PC CD ROM

SPEED KILLS

TUNNEL B1

Maniac: „Mit explosiver Grafik und atemberaubenden Lichteffekten zeigt Tunnel B1, was aus der PlayStation herauszuholen ist…“ Next Level: „Der Reiz dieser Grafikorgie wird durch die grandiose musikalische Leistung (von Chris Hülsbeck) und die vorherrschende Spannung verstärkt. Monumentale Orchester-Klänge sorgen für eine filmreife Untermalung.“ Video Games: „Tunnel B1 ist die perfekte Mischung aus Raserei und Adrenalin-Action serviert mit intelligenten Missionen.“ Fun Generation: „Von der ersten Sekunde an ist man von der spektakulären Grafik, den aussergewöhnlichen Lichteffekten und dem bombastischen Orchester-Sound regelrecht erschlagen…“ „…für Action-Fans ein unumgänglicher Must Buy!“ PlayStation Magazin: „Die atemberaubenden Lichteffekte, der coole Sound sowie das Gameplay sind dermassen gelungen, dass man sich fragt, was noch besser werden soll.“



Alleinvertrieb für Deutschland

ocean

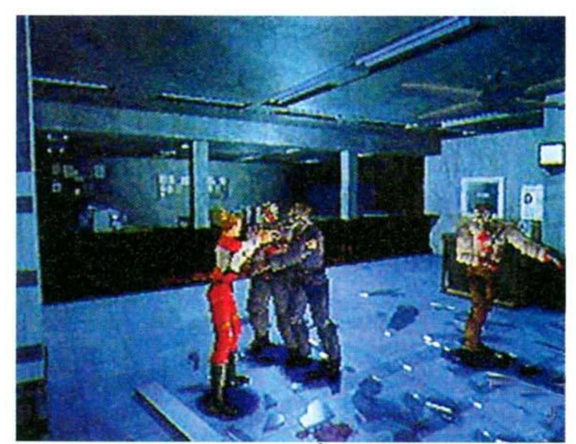


Laguna Video Games

RESIDENT EVIL 2

Götz Schmiedehausen

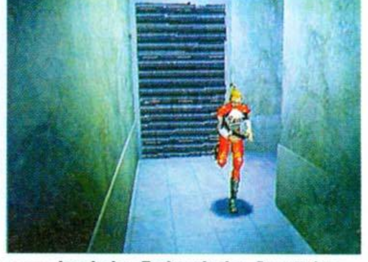
In der letzten Ausgabe haben wir Euch schon einmal etwas über die Storyline von Resident Evil 2 erzählt: In Racoon City tobt aufgrund eines Biowaffen-Unfalls eine Horde Zombies durch die Straßen.

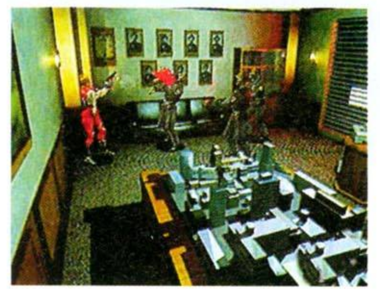

Im Polizeirevier von Racoon City muß man sich vor den Ordnungshütern schützen


Ganze Zombie-Horden fallen über Euch her

Ihr übernehmt die Rolle von Leon oder Elza, zwei jungen Polizisten, die zu den wenigen Überlebenden der Bevölkerung zählen. Diesmal hatten wir Gelegenheit, einen genaueren Blick auf das Spiel zu werfen. Neben der Vielzahl an altbekannten und neuen Monstern agieren acht Charaktere auf der Haupthandlungsebene, die sich natürlich wieder, entsprechend dem vom Spieler gewählten Handlungsfaden, unterschiedlich verhalten.


Die Grafiken sind sehr detailliert, und auch die Perspektiven sind sinnvoller gewählt



Elza Walker flüchtet aus dem Bereitschaftszimmer durch den Trakt mit den Ausnüchterungszellen, und findet sich schließlich im Büro des inzwischen recht unansehnlichen Polizeichefs wieder

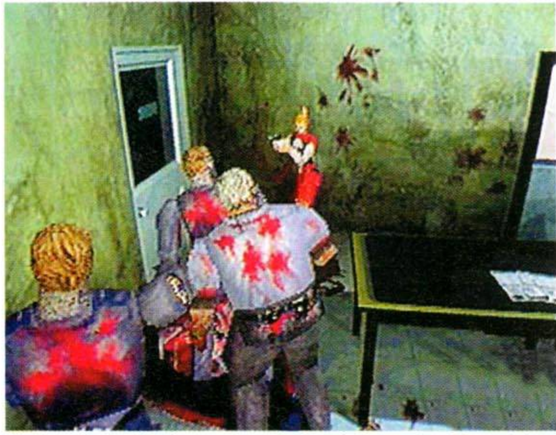



Schießen ohne Reue

Was besonders auffiel war, daß Capcom weitaus mehr Wert auf Action legt. Man hat nicht mehr das leidige Munitionsproblem, welches viele Spieler beim ersten Teil an den Rande des Wahnsinns trieb, sondern muß eine weitaus größere Anzahl an Gegnern in exzessiven Ballersessions eliminieren. Außerdem wird Strategie groß geschrieben. Bspw. kann man Zombies in bestimmte Räume locken und die Untoten darin einsperren. Allerdings muß man aufpassen, denn sollte man die falschen Räume versiegeln, kann man enorme Probleme bekommen, um an lebenswichtige Gegenstände zu kommen. Das Spiel soll ins-



Sogar die Polizeihunde wurden von dem Virus infiziert und machen gnadenlos Menschenjagd



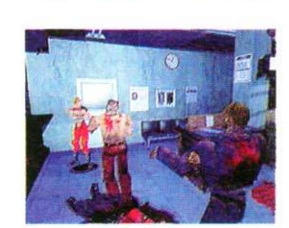
Die japanische Version wartet wieder mit literweise Blut auf dem Schirm auf

gesamt ein Vielfaches des Umfanges bieten, den Ihr vom ersten Teil gewohnt seid. Die Handlung nimmt überraschende Wendungen und angeblich kann man das gesamte Gebiet in und um den Racoon Forest begehen, was Euch logischerweise auch an die alten Wirkungsstätten des ersten Teiles zurückführen müßte. War Tyrant vielleicht gar nicht tot oder das Haus vollständig verlassen? Doch jetzt lassen wir einfach Bilder sprechen, um Euch vor allem optisch auf diesen Titel einzustimmen. Übrigens, einen Termin für die PAL-Version gibt's noch nicht.

System:	.....PlayStation
Genre:	.....Horror-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	.....Virgin / Capcom
Entwickler:	.....Capcom
Testmuster:	.....Fun Generation
Veröffentlichung:	.....jap. Version März 97

Aus dem Spind holt Ihr die doppelläufige Flinte und macht damit ein Sieb aus den Untoten

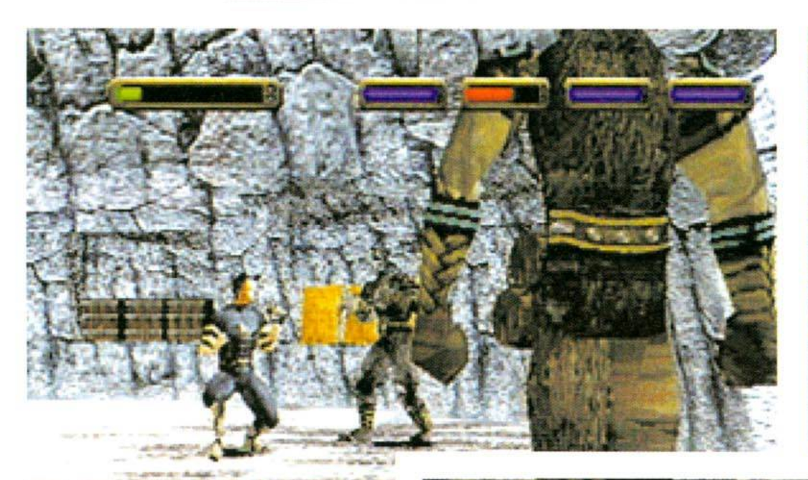




PERFECT WEAPON

Götz Schmiedehausen

Resident Evil ist eines der erfolgreichsten Videospiele auf CD-Rom-Basis, das gleiche kann man auch von Tekken behaupten. Was passiert also, wenn man diese beiden hochklassigen Titel in einen Mixer wirft und auf die Start-Taste drückt?



Oben seht Ihr Euren Energie-Balken und die der Gegner. Der Orc im Vordergrund wartet ab, ob sein Kumpel Euch allein fertigmachen kann. Wenn nicht, wird er Euch hinterrücks angreifen



Auch Magie spielt eine große Rolle in Perfect Weapon

Die Perspektive wechselt permanent, um Euch mehr Überblick zu verschaffen

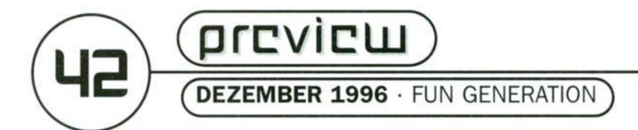
Wenn Ihr den Scanner gefunden habt, könnt Ihr einen Kartenausschnitt oben links als Hilfe benutzen

Laut der amerikanischen Entwickler von Gray Matter Inc. kann man Perfect Weapon in keine herkömmliche Schublade ablegen, es besitzt Rätselelemente wie das oben angesprochene Horror-Abenteuer, sobald man auf einen Gegner trifft, wird ein spezieller Fighting-Modus aktiviert. Man kann sogar, ähnlich wie bei Final Fight für SNES, gegen eine ganze Horde Gegner antreten, allerdings in wunderschöner 3D-Grafik. Neben den üblichen Tritt- und Schlagtechniken kann man vielerlei Kombos und Spezial Moves zum Einsatz bringen. Insgesamt sollen über 100 (!) Martial Arts-Aktionen enthalten sein. Diese Kampftechniken kann man nicht von Anfang an nutzen. Vielmehr erweitert sich die Bandbreite der Kampftechniken mit den Fortschritten, die man im Spiel macht. Über zwanzig verschiedene Alien-Rassen stellen sich dem Protagonisten Commander Blake Hunter in den Weg. Besonderes Augenmerk wurde auf die künstliche Intelligenz der Angreifer gelegt, die bspw. den Helden gezielt einkreisen und dann auf den günstigsten Moment für ein gemeinsames Losschlagen warten.

Die perfekte Waffe?

In fünf verschiedenen Themengebieten begegnet man den bizarren Kreaturen aus einer anderen Welt, in der Wüste, einer Eiswelt, einem Regenwald, einer Art chinesischem Garten oder in einem gigantischen Industrie-Moloch, insgesamt werden 1.100 bis 1.300 3D-Landschaften enthalten sein. Teile der Handlung sind auch schon bekannt: Blake Hunter, ein fantastischer Einzelkämpfer, wird von Außerirdischen gekidnappt und soll zu Studienzwecken mißbraucht werden, da man so die perfekte Waffe schaffen möchte. Ihr müßt Hunter aus der Misere helfen und den größenwahnsinnigen Alien stoppen.

System:	**.....PlayStation/Saturn**
Genre:	**.....Genre-Mix**
Spieler:	**.....1**
Hersteller:	**.....ASC**
Entwickler:	**.....Gray Matter Inc.**
Testmuster:	**.....Fun Generation**
Veröffentlichung:	**.....Dezember**



FIFA 97

Götz Schmiedehausen

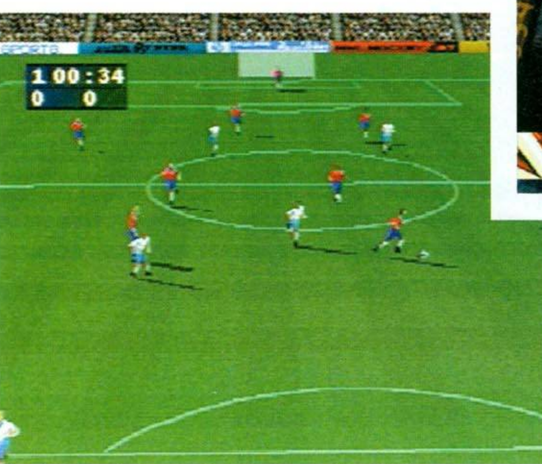
Diesmal endlich, so verspricht Electronic Arts, soll FIFA auf der PlayStation kein Abfallprodukt einer brillanten PC-Version sein, wie es bei der 96er-Edition der Fall war.



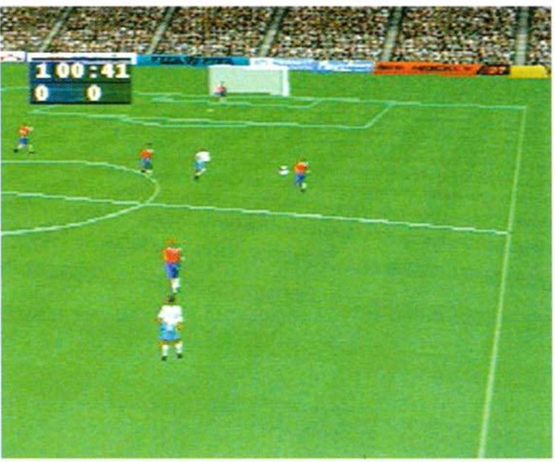








Eine Hintertorkamera liefert den besten Überblick



Ein weiter Pass aus der eigenen Hälfte umgeht beim Münchner Derby die Abseitsfalle der Löwen



Eine spannende Actionszene in der Halle, in der sich ein Spieler von Atletico Madrid im Hintergrund etwas „Erleichterung" gönnt



Diese Paarung wird auch 1997 wohl nicht erstklassig stattfinden, -Wetten werden gerne angenommen

Wäre auch besser so, denn mit International Superstar Soccer Deluxe steht ein superstarker Konkurrent in den Weihnachtsgeschäftsstartlöchern, und der wird sich mit Sicherheit nicht von konvertierten Routinen für eine hochgezüchtete Schreibmaschine beeindrucken lassen.

Die (hoffentlich) noch sehr rohe Version, die wir Euch hier vorstellen, enthält einige interessante Ansätze und Neuheiten. Die Spieler sind überzeugend animiert und gezeichnet worden und haben auch eine Vielzahl an ausgefallenen Manövern und Tricks drauf. Die Texturoberflächen, aus denen die Stadien zusammengesetzt wurden, blitzen überhaupt nicht mehr, und auch die Gesamtaufmachung der Optionsmenüs etc. ist weitaus angenehmer. Von Gameplay oder Spielerintelligenz war noch nichts zu sehen, doch dies ist normal bei einem erst zu ca. 50% vollendeten Spiel. Ganz neu ist der Hallenmodus, in dem man eine auf fünf Feldspieler reduzierte Mannschaft über Parkett oder Kunstrasen dirigiert.

RAN an FIFA?

Bundesliga-Fans werden vielleicht etwas enttäuscht sein, außer sie sind Anhänger von Uerdingen, Frankfurt oder Kaiserslautern. Alle Originalspieler aus diversen Ligen wie Spanien, England oder Deutschland sowie eine Vielzahl an Nationalmannschaften wurden integriert, leider auf dem Stand der Saison 95/96. Insofern ist das Anhängsel „97" schon so etwas wie Etikettenschwindel. Zudem müssen wir wieder den nervigen Kommentator aus dem letzten Jahr erleiden. Doch den kann man ja abstellen. Also EA Sports in Kanada, laßt Euch bei der Programmierung des Gameplays nicht stören, wir sind alle sehr gespannt!

System:	**.....Saturn / PlayStation**
Genre:	**.....Sportspiel**
Spieler:	**.....1-5**
Hersteller:	**.....Electronic Arts**
Entwickler:	**.....EA Sports Kanada**
Testmuster:	**.....Electronic Arts**
Veröffentlichung:	**.....Dezember**

Gunter Glos

LIFEFORCE TENKA

Nach Alien Trilogy, den beiden id-Shootern und dem fast fertiggestellen Turok - The Dinosaur Hunter ist auch Psygnosis darum bemüht, einen First-Person-Shooter zu präsentieren.



Zwei Spinnen mit Menschenkopf greifen an



Spinnen mit Menschenköpfen greifen an. Schießt ihnen zuerst die Beine weg

Schauplatz des Geschehens ist das mächtige Gebäude der Weltregierung in New York. Es kursiert das Gerücht, daß hinter diesen undurchdringlichen Mauern Genexperimente durchgeführt werden. Deine Aufgabe als Mitglied der Widerstandsgruppe Lifeforce Tenka ist es, dort einzudringen und das Geheimnis der Machthaber ans Tageslicht zu bringen. Dem Spieler steht dazu ein durchschlagskräftiges Arsenal von Feuerwaffen zur Verfügung.

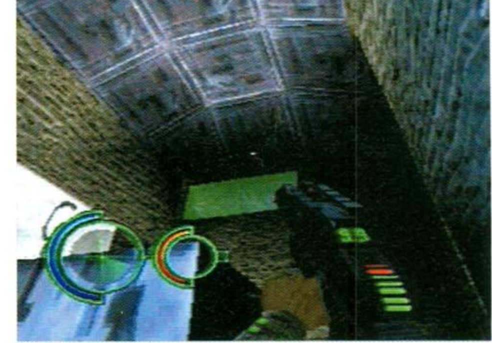
Das düstere Spiel Lifeforce Tenka präsentiert sich mit einer echten 3D-Grafik-Engine. Die Programmierer messen dem Ambiente besondere Bedeutung zu, das mit ausgeklügelten Licht- und Schatteneffekten in Szene gesetzt ist. Die Texturen sind sehr abwechslungsreich.

Was zu sehen war

Besonders viel Wert scheint man vor allem auf möglichst verschiedenartige Gegner zu legen. Aufgefallen ist mir eine Spinne, die einen Menschenkopf mit drei Beinen hat. Schießt man auf sie, verliert sie erst nach und nach ihre Beine, um dann mit einem lauten Knall zu zerplatzen. Der Charakter rennt, springt, duckt sich, rutscht und kriecht am Boden entlang.

System:	.....PlayStation
Genre:	.....3D-Shoot'em Up
Spieler:	1
Hersteller:	.....Psygnosis
Entwickler:	.....Psygnosis
Testmuster:	.....Psygnosis
Veröffentlichung:	.....März 97

In der Vorabversion waren fünf optisch sehr unterschiedliche Missionen anspielbar. Das Waffenarsenal umfaßt Automatikwaffen, eine Laserzielvorrichtung, Mini-Flugkörper und zielsuchende Raketen. In den engen Gängen entwickelt sich eine beklemmende Atmosphäre, da hinter fast jeder Biegung ein Monster lauert. Der Spielablauf ist sehr actionlastig, wird aber von Puzzles und einer sich entwickelnden Handlung aufgelockert. Ich freue mich auf jeden Fall schon auf die Testversion, die hoffentlich bald in unserer Redaktion eintreffen wird.



Man kann sich im ganzen Raum umschauen



Lifeforce Tenka hat eine aufwendige Grafikengine, mit der zwei Lichtquellen in verschiedenen Farben dargestellt werden können

RELOADED!

Götz Schmiedehausen

F.U.B., einer der Hauptdarsteller des BPjS-Lieblingskindes Loaded, dem Skandal-Shooter, der aufgrund heftiger Gewaltszenen seit einigen Monat auf dem Index steht, hat in der Fortsetzung die Flucht vor der Loaded-Mörderbande geschafft.



Ein Bild aus dem aufwendigen Vorspann, der angeblich enthalten sein soll



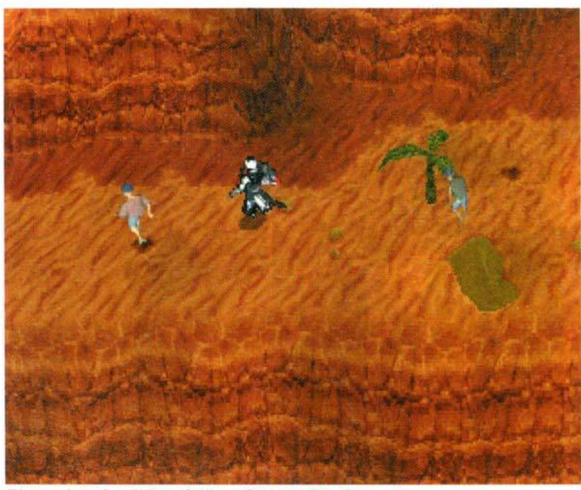
Fantastische 3D-Effekte lockern die manchmal doch sehr eintönige Perspektive auf



Erneut sind ausgefeilte Lichteffekte ein Aushängeschild des Gremlin-Gemetzel

Seine Hirnschale flog quer durch die Galaxis und strandete auf einem Planeten voller Zirkusartisten und Hippies. Dort wurde er oder es von einem Muskelmann namens Manuel Auto gefunden, der innerhalb kürzester Zeit von dem teuflischen Geist übernommen wurde. Kurz nach dem Fund verläßt Manuel, der sich jetzt C.H.E.B. (Charming Handsome Erudite B******) nennt, den Planeten und kündigt an, daß er Karriere machen will.

Die meisten Charaktere aus dem ersten Teil finden sich auch hier wieder, nur Vox hat sich einer Karriere als Model zugewendet. Dafür erwarten Euch und unsere Sittenhüter lustige Gesellen wie Magpie, eine



Dieser Level spielt auf einer Südsee-Insel

Cyber-Nonne mit ihrer Superwaffe namens „Superior Mother". Außerdem findet sich noch The Consumer, eine Kannibalin mit unstillbarem Hunger und wenig guten Tischmanieren.

Ballern, bis der Notarzt kommt

Prinzipiell hat sich nicht allzuviel geändert, das Grundprinzip heißt immer noch „Ballern, bis der Notarzt kommt." Gremlin verspricht allerdings, die sinnlose Gewalt mit sinnvollen Rätseln und mit verbaler Interaktion zwischen den Spielfiguren aufzulockern. Der Zwei-Spieler-Modus wurde zudem um eine „Friendly Fire"-Option erweitert, d.h., Ihr könnt nun auch Euren Mitspieler angreifen, wenn Euch danach ist. Grafisch wurde weitaus aufwendiger gearbeitet. Man bekommt mehr Abwechslung geboten und muß sich nicht vorwiegend auf schlauchartige Gänge beschränken lassen. Aufwendige Licht/Schatten-Effekte, skurrile Landschaften und Sperrgebiete, die einem auch ohne Gegnerhorden schon einiges abverlangen, sind enthalten. Fans des ersten Teils werden ihre Freude haben, die hiesigen Behörden mit Sicherheit nicht.

System:	**.....PlayStation / Saturn**
Genre:	**.....Shoot'em Up**
Spieler:	**.....1-2**
Hersteller:	**.....Softgold**
Entwickler:	**.....Gremlin**
Testmuster:	**.....Softgold**
Veröffentlichung:	**.....Dezember**



Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Artikel	Preis
Sony Playstation dt.	389,--
Pad	59,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	49,90
Memorycard Plus	89,90
Link-Kabel	49,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Alien Triologie e.PAL	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90
Andretti Racing dt.	89,90
Time Commando dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Return Fire dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90
Blam Mashineh. dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90
Need for Speed dt.	89,90
Street Fighter Al. 2	89,90
Resident Evil PAL	89,90
Bubble Bobble dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90
Discworld kompl. dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90
Po`ed dt.	99,90
A-Train dt.	99,90
Transport Tycoon dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Crash Bandicoot dt.	109,90
Gunship dt.	99,90
Track & Field dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	89,90
Blazing Dragon dt.	89,90
Burning Road dt.	99,90
Onside Soccer dt.	99,90
Jumping Flash 2 dt.	99,90
Top Gun dt.	99,90
Warhammer dt.	89,90
Worms dt.	99,90
Fade to Black dt.	89,90
Space Hulk dt.	89,90
Madden 97 dt.	89,90
Myst dt.	99,90
W. Commander 3 dt.	99,90
Tohshinden 2 dt.	99,90
Tekken 2 dt.	109,90
Bust-A-Move dt.	69,90
Sampres Tennis dt.	99,90
Raging Skies dt.	99,90
Chr. of the Sword dt.	99,90
Wipeout 2097 dt.	99,90
Pro Pinball dt.	89,90
PGA Golf 97 dt.	89,90
Beyond T. Beyond us.	119,90
Die Hard dt.	89,90

GUT INFORMIERT IN DIE ZUKUNFT

Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive DEMO - CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 11: Crash Bandicoot, Broken Sword, Die Hard u.a.

Ab 13.11 Ausgabe 12 bei uns erhältlich !!!

Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von: Wipeout 2097, Destuction Derby 2, Monster Truck u.a

NEU NEU NEU NEU NEU



Sony Playstation Video
Sofort lieferbar, monatlich neu
Video Nr.4
auf dem Video zusehen:
Tunnel B1, Smash Tennis, Project Overkill, Toplan Shooter, Spot goes to Hoolywood, Final Fantasy 7, Samurai Showdown 3, u.v.m.
SOFORT BESTELLEN
60 MIN *** VHS
NUR 19,90 DM





Saturn Magazine
Sofort lieferbar, monatlich neu
Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

NINTENDO 64 US. AB
ANFANG NOVEMBER LIEFERBAR

Internetadresse: http://members.aol.com/gamestores/index.htm
Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandk. 10,90 DM

0201 / 777235

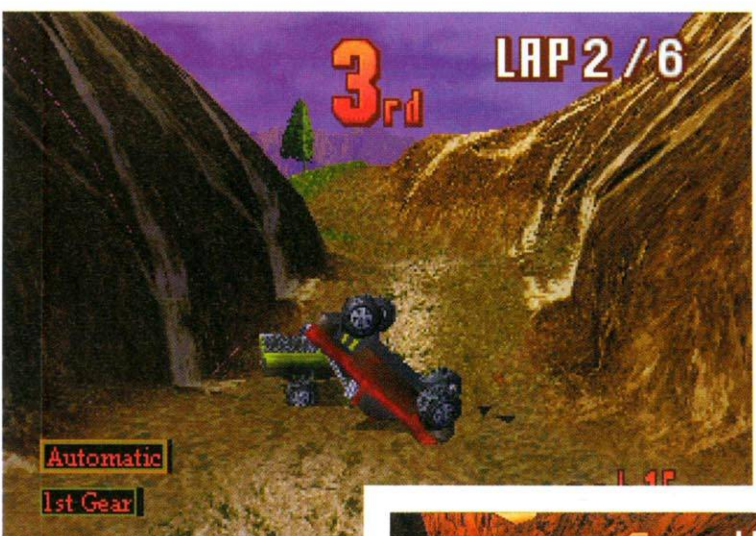
SATURN

Artikel	Preis
Gamebuster dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
Worldw. Soccer dt.	99,90
V. Fighter Kids dt.	89,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Gun Griffon dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie e.Pal	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Al. 2	99,90
Fighting Viper dt.	99,90
Destruction Derby dt	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

HARDCORE 4x4

Götz Schmiedehausen

„Bei diesem Spiel sollte man am besten eine Kotztüte beilegen!", scherzt der freundliche Engländer, der mir das neue Off-Road-Vergnügen aus dem Hause Gremlin näherbringen möchte.



Über den auf der Fahrbahn liegenden Gegner könnt Ihr mit viel Anlauf drüber fahren

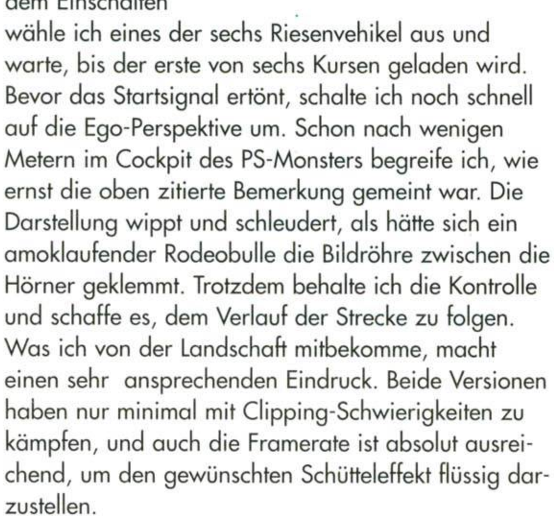






Manchmal hat man eher das Gefühl, daß man es bei Hardcore 4x4 aus einer Mischung aus Cross-Rennen und Destruction Derby zu tun hat. Übrigens empfehlen wir die leider nicht gerade magenschonende Ego-Perspektive

Sehr professionell, denke ich mir im Stillen, der Mann weiß, wie man Interesse weckt. Kurz nach dem Einschalten wähle ich eines der sechs Riesenvehikel aus und warte, bis der erste von sechs Kursen geladen wird. Bevor das Startsignal ertönt, schalte ich noch schnell auf die Ego-Perspektive um. Schon nach wenigen Metern im Cockpit des PS-Monsters begreife ich, wie ernst die oben zitierte Bemerkung gemeint war. Die Darstellung wippt und schleudert, als hätte sich ein amoklaufender Rodeobulle die Bildröhre zwischen die Hörner geklemmt. Trotzdem behalte ich die Kontrolle und schaffe es, dem Verlauf der Strecke zu folgen. Was ich von der Landschaft mitbekomme, macht einen sehr ansprechenden Eindruck. Beide Versionen haben nur minimal mit Clipping-Schwierigkeiten zu kämpfen, und auch die Framerate ist absolut ausreichend, um den gewünschten Schütteleffekt flüssig darzustellen.





Shake it, Baby!

Um den Cracks, denen Fahren mit Automatik nicht hart genug ist, eine weitere Herausforderung zu bieten, hat Gremlin noch das halbautomatische Kontrollsystem eingebaut, das exaktes Schalten an Berghängen oder bei steilen Abfahrtem erlaubt. Hardcore 4x4 kann sowohl in einem Championsship-Modus, als auch im Time Trial oder in einem Practice-Modus gefahren werden. Die Rennen sind in drei Motorenklassen aufgeteilt, die natürlich auch für viel Dauermotivation sorgen sollen. Denn je kräftiger die Maschine ist, desto schwieriger ist das filigrane Steuern über die Off-Road-Strecken. Und wenn man zu viele Unfälle mit den angeblich hochintelligenten Gegnern oder im Gelände baut, kann das Auto auch gravierenden Schaden nehmen oder sogar völlig kaputtgehen. Abgerundet wird das Angebot von der obligatorischen Link-Option für den Zwei-Spieler-Modus. Gremlin verspricht ein sehr eigenständiges Produkt; wir werden Euch mit einem Test in einer der nächsten Ausgaben auf dem Laufenden halten.

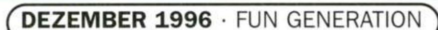


Schluchten, Berge und ständig wechselnder Bodenbelag prägen die Strecken



Die steilen Hänge rechts und links kann man nicht hochfahren

System:	PlayStation/Saturn
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Softgold
Entwickler:	Gremlin
Testmuster:	Softgold
Veröffentlichung:	Ende '96



Philipp Noack

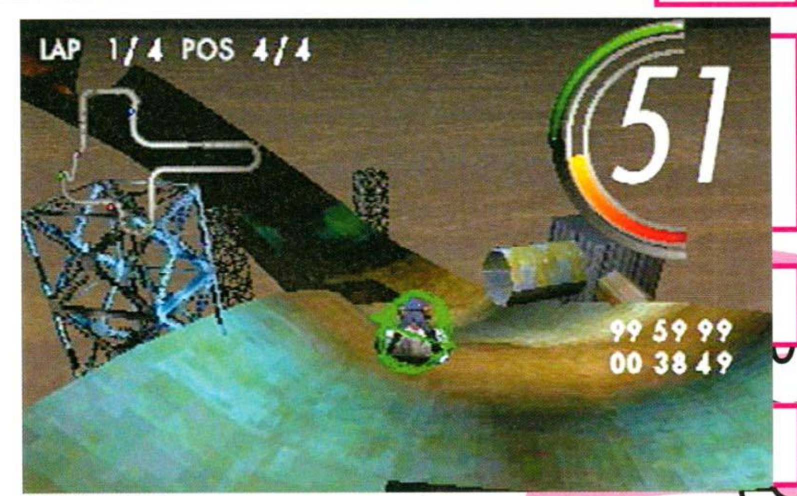
SCORCHER

Daß der Saturn der PlayStation im 3D-Bereich immer nicht das Wasser reichen kann, ist ein offenes Geheimnis. Daß man durch geschickte Programmierung trotzdem erstaunlich flüssige und vor allem superschnelle 3D-Grafik aus Segas Flagschiff herauskitzeln kann, zeigt Scorcher schon in der Preview-Fassung.

Zyrinx, eine Splittergruppe des Edelteams Scavenger, arbeitet mit heißer Nadel an einem zukunftsorientierten Rennspiel. Von einem Schutzschild umgeben rasen waghalsige Piloten auf motorradähnlichen Vehikeln über extrem schmale und kurvenreiche Kurse. Vorerst darf man aus zwei Modi wählen, Championship und Lap Attack.

All The Action And All The Excitement

...bekommt, wer sich für Championship entscheidet. Alle Parcours werden nacheinander gefahren, jedoch nur wenn man in der Lage ist, sich für den jeweils nächsten über eine gute Plazierung zu qualifizieren. Wer „lediglich" seinen Fahrstil und seine Zeiten verbessern will, der klickt Lap Attack an. Die Steuerung bietet alles, was das High Speed-Herz begehrt. Neben Gas und Bremse ist das Futurebike mit einem Boost- und einem Jump-Button ausgestattet. Um in engen Kurven härter herumreißen zu können, wurden die oberhalb angebrachten L- und R-Tasten mit einer Fastturn-Funktion versehen. Die Achterbahnähnlichen Tracks sind vollgestopft mit Hindernissen, wie Barrieren und Löchern, und enthalten viele Tunnel- und Röhrenpassagen. Der Geschwindigkeitsrausch läßt sich am besten aus der Ego-Perspektive erleben, alternativ kann eine zweite Sicht gewählt werden, die das Geschehen wesentlich übersichtlicher aus einiger Entfernung darstellt. Wer seinen fahrbaren Untersatz nicht 100%-ig unter Kontrolle hat, sieht so schnell kein Land. Auffälligste Merkmale der Vorabversion waren jedoch sicherlich die smoothe, sehr schnelle 3D-Umgebung und der harte, aber gute Technosoundtrack. Wie sich das endgültige Scorcher spielt, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.



Achterbahn total!

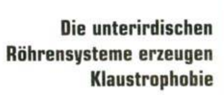


Ohne Sprung-Taste führt hier kein Weg durch



Im Hintergrund leuchtet die Skyline von Manhatten





Die unterirdischen Röhrensysteme erzeugen Klaustrophobie



Die grünen Kugeln versorgen das Bike mit Boost



Diese Perspektive vermittelt Geschwindigkeit pur

System:	.....Saturn
Genre:	.....Rennspiel
Spieler:	1
Hersteller:	.....Sega
Entwickler:	.....Scavenger/Zynrinx
Testmuster:	.....Sega
Veröffentlichung:	.....November

Andreas Binzenhöfer

BATMAN FOREVER

Mit Batman Forever hat Acclaim nicht nur eine starke Lizenz an Land gezogen, sondern auch ein reinrassiges Coin Op für den Saturn konvertiert. Der einzige markante Unterschied zum Automatenvorbild ist das Optionmenü, in dem über Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Continues entschieden wird.



Unabsichtliche 46 Hit Combos, na und?



Die Gäste im Hintergrund sind digitalisiert

Ansonsten hat sich nichts geändert: Ihr steuert wahlweise Batman oder Robin in bester Final Fight-Manier über den Bildschirm und verprügelt unterwegs jede Menge Gesindel. Dazu können unsere DC Comic-Helden treten, schlagen, springen und die Gegner in die Mangel nehmen. Außerdem dürfen die beiden Latexfetischisten einige Objekte, wie etwa Steine, aufnehmen und durch die Gegend werfen oder auch an Seilen durch die Lüfte schwingen. Um Batman Forever nicht allzu monoton zu gestalten, gibt es haufenweise Extras, wie z.B. Baterangs oder Smartbomben und ein Power Up System, das es dem dynamischen Duo ermöglicht, seine Muskeln dreistufig zu stählen. Am Ende jedes Levels erwarten Euch ein bis mehrere Endgegner, die über eine eigene Energieleiste verfügen und teilweise nur mit Wurfgeschossen erledigt werden können. Habt Ihr auch diese überwunden, wird abgerechnet: für besonders lange Combos oder gute High Scores gibt's extra Icons für die nächste Runde.

Robin Forever

Spaßigerweise spielt sich Batman Forever etwas flüssiger mit Robin, vielleicht besteht deshalb auch die Möglichkeit im Zwei-Spieler-Modus mit zwei Robins bzw. Batmans zu spielen. Ansonsten wirkt Acclaims Coin Op-Adaption z.T. noch sehr unübersichtlich, dafür motivieren die ebenso einfachen wie langen Combos (über 40 Hits? kein Thema) immer wieder. Positiv fällt auch die hohe Anzahl an Extras auf. Lediglich grafisch sollte sich noch einiges tun, je näher Batman nämlich an den Bildschirm rückt, desto weniger ist er von einem Pixelmosaik zu unterscheiden. Ob das Spiel dennoch aus dem Schatten der Lizenz treten wird, ist selbst dem Riddler noch ein Rätsel.



Im Zwei-Spieler-Modus ist Batman Forever noch unübersichtlicher



Das Batmobil darf natürlich nicht fehlen



Die Monarch Bat ist der erste größere Endgegner



Drew Barrymore und Debie Mazar alias Sugar und Spice

System:	.....Saturn / PlayStation
Genre:	.....Beat'n Run
Spieler:	1-2
Hersteller:	.....Acclaim
Entwickler:	.....Iguana Entertainment
Testmuster:	.....Acclaim
Veröffentlichung:	.....Dezember

Andreas Binzenhöfer

VIRTUA ON

Das auf der ECTS erstmals vorgestellte Mechwarrior-Kampfspiel Virtual On konnte jetzt endlich von uns in Ruhe unter die Lupe genommen werden. Man besteigt einen von acht Polygonmechs und bestreitet dann eine Art Gotcha-Spiel gegen den Computer.



Die Waffen müssen nach Gebrauch immer wieder aufgeladen werden



Im Replay Modus können gespeicherte Kämpfe analysiert werden

Auf einem abgegrenzten, dreidimensionalen Gebiet mit zahlreichen Verschanzungsmöglichkeiten, wie etwa Bäumen oder Gebäuden, läßt sich der Kampfroboter absolut frei bewegen. Neben verschiedenen Möglichkeiten, den Gegner zu beschießen, und einigen Nahkampftechniken besitzt der Stahlgigant noch die Fähigkeit, raketengetrieben zu rennen und zu springen. Wie bei „herkömmlichen" Beat'em Ups ist jeder Fighter mit einer eigenen Energieleiste ausgestattet, deren totaler Verlust einem Stromausfall gleichkommt. Außer dem bereits anspielbaren Arcade Mode werden sich in der endgültigen Version ein Versus Mode, ein Ranking Mode sowie die Option, Kämpfe als Replay-Datei zu speichern, befinden.



Der letzte Gegner ist extrem gut bewaffnet



Die Waffen lassen sich auch im Sprung abfeuern



Versteckt man sich hinter einer Mauer, empfiehlt es sich, Homing Missiles zu verwenden

Oben ist unten und links ist rechts

Grafisch ist Virtual On bereits jetzt ziemlich nett anzusehen, und auch die Spielidee, mit Mechs im dreidimensionalen Raum Katz und Maus zu spielen, ist an sich nicht von schlechten Eltern. Daß man mit der absoluten Bewegungsfreiheit allerdings noch nicht so recht umzugehen weiß, zeigt die Steuerung leider allzu deutlich. Viel zu oft irrt man planlos im Raum herum und kann einfach nicht schnell genug auf gegebene Situationen reagieren. Wenn die Steuerung noch überarbeitet wird und der für diese Art von Spiel extrem wichtige Zwei-Spieler-Modus sauber programmiert wird, könnte Virtual On dennoch ein nettes Prügelspiel werden.

System:	.....Saturn
Genre:	.....3D-Beat'em Up
Spieler:	1-2
Hersteller:	.....Sega
Entwickler:	.....Sega
Testmuster:	.....Sega
Veröffentlichung:	.....Januar





FUN GENERATION läßt Euch **NICHT** im Regen stehen!

Ab jetzt bekommt jeder Abonnent **REGELMÄßIG BIS ZU VIER** CDs für sein Wunsch-System.

Diese Abo-Prämie kommt **NICHT NUR EINMAL** ins Haus!



Wieso soll gerade ich die FUN GENERATION abonnieren?

Stell Dir vor, es ist kalt und naß draußen, und der Zeitschriftenhändler mit der neuen FUN GENERATION ist weit weg. Das Fahrrad hat einen Platten und das Leben ist trist. Doch diesen Zustand kannst Du ändern. Denn wärst Du Abonnent der FUN GENERATION, sähe die Lage ganz anders aus:

Jeden Monat kommt die FUN GENERATION frisch, trocken am Erstverkaufstag oder sogar einige Tage bevor sie am Kiosk erhältlich ist direkt zu Dir in Deinen Briefkasten.

Ergebnis: Nicht Du wirst naß, sondern der Briefträger, und nicht Deine Nase läuft, sondern Du bist auf dem Laufenden!

Manchmal kann es sein, daß der Postbote sogar einen Preis aus einem Gewinnspiel abliefert, bei dem Du gar nicht mitgespielt hast. Du nimmst nämlich an jedem Gewinnspiel automatisch teil!

TER
und keinen Bock auf Kiosk



DIE LÖSUNG:
DAS FUN GENERATION-ABO!

Ergebnis: Du sparst Porto und den Gang zum Briefkasten. Also wirst Du wieder nicht naß.

Und das Beste ist: Du bekommst jedes Jahr bis zu vier Demo-CDs kostenlos für Dein System. Du mußt nur auf der Abo-Karte Dein Wunsch-System ankreuzen.
Ergebnis: Du wirst noch immer nicht naß

Zudem: Du gehst absolut kein Risiko ein und kannst Dein Abo jederzeit kündigen, auf die Demo-CDs verzichten und wieder mit dem kaputten Fahrrad zum Zeitschriften-Händler fahren.

Ergebnis: Endlich würdest Du naß werden. Wurde auch langsam Zeit!

Ach ja...habe ich schon erwähnt, daß Du ganz nebenbei noch 10% vom normalen Verkaufspreis sparst? Da kann man sich über's Jahr sogar 'nen Regenschirm leisten.

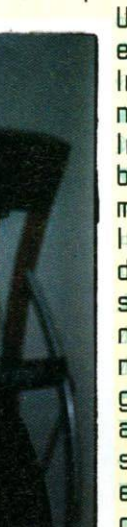


wir über uns

ut us!

Schon wieder koennen

Schon wieder können wir Euch ein neues Mitglied der FUN GENERATION-Mannschaft vorstellen. Der etwas unrasierte junge Mann heißt Gunter Glos und ist Spezialist für Hardware-Fragen. Um Hardware-Probleme ging es auch beim Besuch von Ingo Zaborowski von Psygnosis. Dieser brachte nämlich seine wunderschöne blaue Entwickler-PlayStation mit. Als Götz diese anschließen wollte, fragte er nach der Spannungsnorm. Doch da seine Ohren von der Surround-Session des Vortages noch arg in Mitleidenschaft gezogen waren, verstand er anstatt von 110V fatalerweise 220V. Das Ergebnis war ein „Puff", gefolgt von übelriechenden weißen Rauch-



Gunter Glos, der Mann mit dem goldenen Schraubenzieher



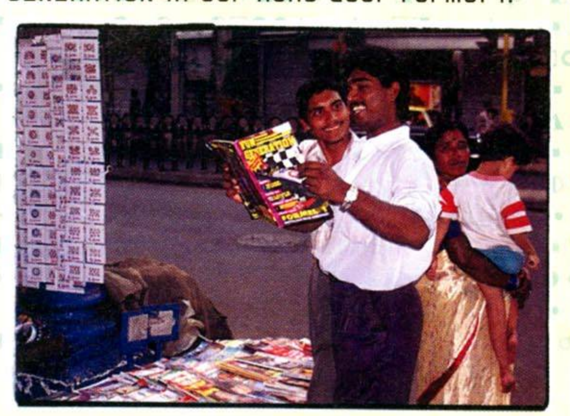
Na Ingo, bist Du noch böse?



Burn, baby, burn in hell!!!

schwaden aus Ingos Wunderkiste. Glücklicherweise konnte Stephan den aufgebrachten Pressesprecher mit einigen gutgemeinten „Sätzen" beschwichtigen (siehe Foto).

Die Überraschung seines Lebens erlebte Bastian während seiner Indien-Tour. Auf einem Markt in Delhi diskutierten gerade zwei Inder mit der FUN GENERATION in der Hand über Formel 1.



Wir haben es immer gewußt: FUN GENERATION dient der Völkerverständigung

Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzudrücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo"-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet.



Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.



Philipp Noack • Andreas Binzenhöfer

Wave Race 64

- Die Fahrer -



Ryota Hayami: Er ist der Allround-Fahrer schlechthin. Seine Höchstgeschwindigkeit bewegt sich ebenso wie sein Kurvenverhalten, seine Beschleunigung und seine Fähigkeit die Wellen abzufedern ziemlich genau auf durchschnittlichem Niveau. Er stellt somit für Anfänger wie auch für Fortgeschrittene eine solide Wahl dar.

Ayumi Stewart: Sie beschleunigt zwar sehr schnell, hat jedoch von allen Piloten den geringsten Top Speed. Hinzu kommt, daß sie mit starkem Seegang ihre Probleme hat, dafür läßt auch sie sich angenehm um die Kurven dirigieren.

Miles Jeter: auch der „Cor-ner-God" genannt. Keiner biegt flotter ab als Miles Jeter. Seine Fahreigenschaften ähneln ansonsten denen von Ryota Hayami, jedoch läßt er sich nicht so schön ruhig um die Kurse lenken wie sein Kontrahent.

David Mariner: Aufgrund seines Gewichtes beschleunigt er nur extrem langsam, kommt allerdings auf die beste Höchstgeschwindigkeit. Auch Wellen werden von dem Bäuchigen optimal verdrängt. Sein träges Kurvenverhalten macht ihn nur für Profis interessant.



Im Nebel ist es sehr wichtig, den Streckenverlauf genau zu kennen

Nintendo im Verzug. Geschäftsschädigende drei Monate hat es gedauert, bis man das vierte Spiel für die selbsternannte Wunderkonsole in Japan auf den Markt brachte. Kein Wunder, daß sich dort die Abverkäufe nach einem Rekordstart rapide in den Keller entwickelt haben. Es gibt ja bekanntlich nichts tödlicheres als eine Hardware ohne Software. Jetzt ist die Ebbe jedenfalls zu Ende und ein - das muß auch von der Konkurrenz neidlos anerkannt werden - einzigartig in Szene gesetztes Rennspiel verzaubert nicht nur unsere Redaktion. Wave Race 64 erhebt die Kontrolle über das nasse Element zum Spielprinzip. Jetskis wurden zu diesem Zweck mit all ihren Möglichkeiten in den Mittelpunkt gerückt. Am naheliegendsten sind sicherlich zunächst einmal Rennveranstaltungen: Drei im Schwierigkeitsgrad ansteigende Klassen wollen vom Spieler gewonnen werden. Erst dann gibt das Modul eine vierte frei, in der alle Strecken rückwärts zu bewältigen sind. Noch vor dem Start in der niedrigsten Klasse steht die Wahl des Fahrers. Alle vier unterscheiden sich in ihren Eigenschaften, sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene und Profis finden hier einen für sie geeigneten Piloten (siehe linker Rand). Nintendo hat die einzelnen Kurse mit einer Mindestpunktzahl zur Qualifikation versehen, so muß man bspw. zum Erreichen des dritten Parcours in der leichtesten Klasse 6 Punkte in den vorhergehenden Rennen errungen haben. Für einen Sieg erhält man sieben, für einen zweiten Platz vier, für einen Dritten zwei und für den letzten immerhin noch einen Punkt. Unmittelbar nach dem Start sollte man auf rote und gelbe Bojen achten. Sie sind unbedingt rechts bzw. links zu umfahren. Auf diese Weise steigert man die Power seines Jetskis um bis zu fünf Einheiten, außerdem werden maximal vier ausgelassene Bojen vom



Product Placement jetzt auch im Videospiel

Bei Ebbe ragen die Holzbarrikaden aus dem Meer



Für solche waghalsigen Manöver gibt es hohe Punktzahlen



Die Eisscholle sollte äußerst schräg angefahren werden



Der Sonnenuntergang wirft Blendflecken



Die Symbole am unteren Bildschirmrand zeigen die Verfolger an

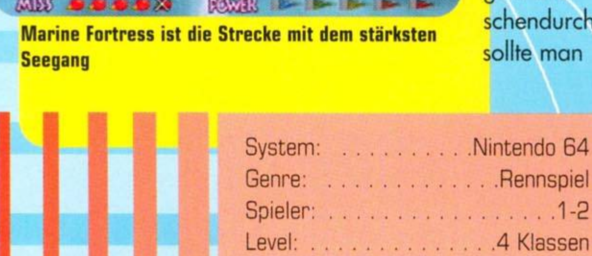


Der Zwei-Spieler-Modus wird in „extrem enorm“ (O-Ton:Stephan G.) abgespeckter Grafik dargestellt

Modul gestattet, bei der fünften seid Ihr draußen und erhaltet keine (!) Punkte für das Rennen. Nähere Infos zu den Strecken findet Ihr auf Seite 56 bis 57.

A Time To Score

Was man noch alles mit Jetskis anstellen kann, wird im Score Attack-Modus demonstriert. Hier sind die Strecken mit großen, weißrot gestreiften Ringen ausgestattet, die, konsequent eingesammelt, steigende Punktzahlen einbringen. Zwischendurch sollte man einen von den zahlreichen Stunts (Handstand, 360°-Drehung über die Lenkstange, Saltos, etc.) vollführen und gleichzeitig darauf achten, daß man die Checkpoints innerhalb des Zeitlimits erreicht. Das Spiel wäre nicht von Nintendo, wenn nicht auch eine Option für zwei Spieler gleichzeitig vorhanden wäre. Mittels Split-Screen können heiße Gefechte ausgetragen werden, gerade wenn man den Boost für den zurückliegenden Spieler aktiviert hat. So wird sichergestellt, daß beide Fahrer sich immer fast auf gleicher Höhe befinden und so richtig gedrängelt werden darf.



Marine Fortress ist die Strecke mit dem stärksten Seegang

Some Kind Of Wonderful

Es gab mal eine Zeit, in der war Nintendo zwar bekannt für unübertroffene Spielbarkeit, aber gleichzeitig waren die betreffenden Titel meist in ein wenig ansprechendes optisches Gewand gehüllt. Diese Zeiten sind vorbei! Ab sofort steht der Name Nintendo für optische und spielerische Genüsse auf allerhöchstem Niveau. Wer die Wellendarstellung von Wave Race 64 zum ersten Mal sieht, wird schlicht sprachlos sein. Niemals zuvor hat es jemand fertiggebracht, Wasser derart realistisch und dynamisch auf einer Videospielkonsole in Szene zu setzen. Wave Race 64 beweist also ein weiteres Mal, was für Nintendos erneuten Erfolg so essentiell scheint, nämlich daß der Sprung von 32- auf 64-Bit ein deutlich spürbarer ist. Das zweite, eigentlich wichtigere, Standbein eines Moduls muß natürlich die Spielbarkeit sein. Wenn es sich um eine Jetski-Simulation handelt, sind bei der Steuerung die unvorhersehbaren Einflüsse des Wassers mit einzubeziehen. Dieser Verlust der totalen Kontrolle über den fahrbaren Untersatz wurde exzellent umgesetzt. Man muß seinen Jetski vorrausschauend steuern, um in einer wirklich guten Zeit die Ziellinie passieren zu können. Je länger man sich mit Wave Race 64 beschäftigt, desto intuitiver wird die analoge Steuerung genutzt und desto größer wird die Freude über den sichtbaren Erfolg. Bei uns in der Redaktion ist jedenfalls mal wieder eine echte Ich-knack-deine-Zeiten-ganz-locker-Stimmung ausgebrochen. Stephan, Binzi und ich wetteifern auf allen acht Strecken um die Runden- und Gesamtzeitenrekorde wie das zuletzt nur bei Formel 1 der Fall war. Eines sollte in der ganzen Euphorie dennoch nicht vergessen werden: Wave Race 64 läßt für Mario Kart R schier Unglaubliches erwarten!

Einstiegshilfe

1. Gleich am Anfang sollte
Ihr versuchen, grundsätzlic
mit Vollgas zu fahren, da di
Jetskis nur bei Gas lenken.
2. Achtet darauf, daß Ihr di
Kurven möglichst eng un
rund lenkt. Dies kann ma
beim Analog-Stick aus eine
flüssigen Bewegung herau
machen.
3. Laßt keine Boje aus. De
hohe Geschwindigkeitsver
lust steht in keinem Verhält
nis zur leicht verkürzten
Strecke. Ausnahme: Die Ziel
einfahrt.
4. Fahrt die Problemkurs
möglichst oft im Time Trail
Am Milky Lake bspw. kan
man dadurch die Ideallini
durch die Holzpfosten bestim
men.

System:	Nintendo 64	Hersteller:	Nintendo
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-2	Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823
Level:	4 Klassen	Veröffentlichung:	Japan-Import
Besonderheiten:	Batterie	Ca. Preis:	199,- DM

10 von 10

Grafik	**10**
Sound	**9**
Gameplay	**10**

Die Strecken

Dolphin Park: Ein kurzes Oval zum austoben und ausprobieren. Hier werden keine Rennen gefahren.



Sandy Beach: Zwei Geraden und zwei 180°-Kurven, die möglichst eng genommen werden sollten, verlangen noch keine Höchstleistungen.



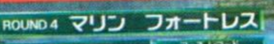
Sunset Bay: Hier ist das Wasser von der untergehenden Sonne rötlich gefärbt. In der schwersten Klasse kann man durch Auslassen der gelben Boje auf der letzten langen Geraden vor Start/Ziel viel Zeit einsparen.



Milky Lake: Zwei Runden lang liegt der See verträumt im Nebel, erst in der Final Round offenbart er seine ganze Schönheit. Durch die Passage mit den widrigen Holzpfeilern sucht man sich am besten völlig entspannt im Time Trial eine optimale Route.



Marine Fortress: Haushohe Wellen verwandeln den an sich recht simplen Parcours zur anspruchsvollen Rennstrecke. Ab der zweiten Klasse kann durch die Schleuse abgekürzt werden.





Die Optionen übersetzt!



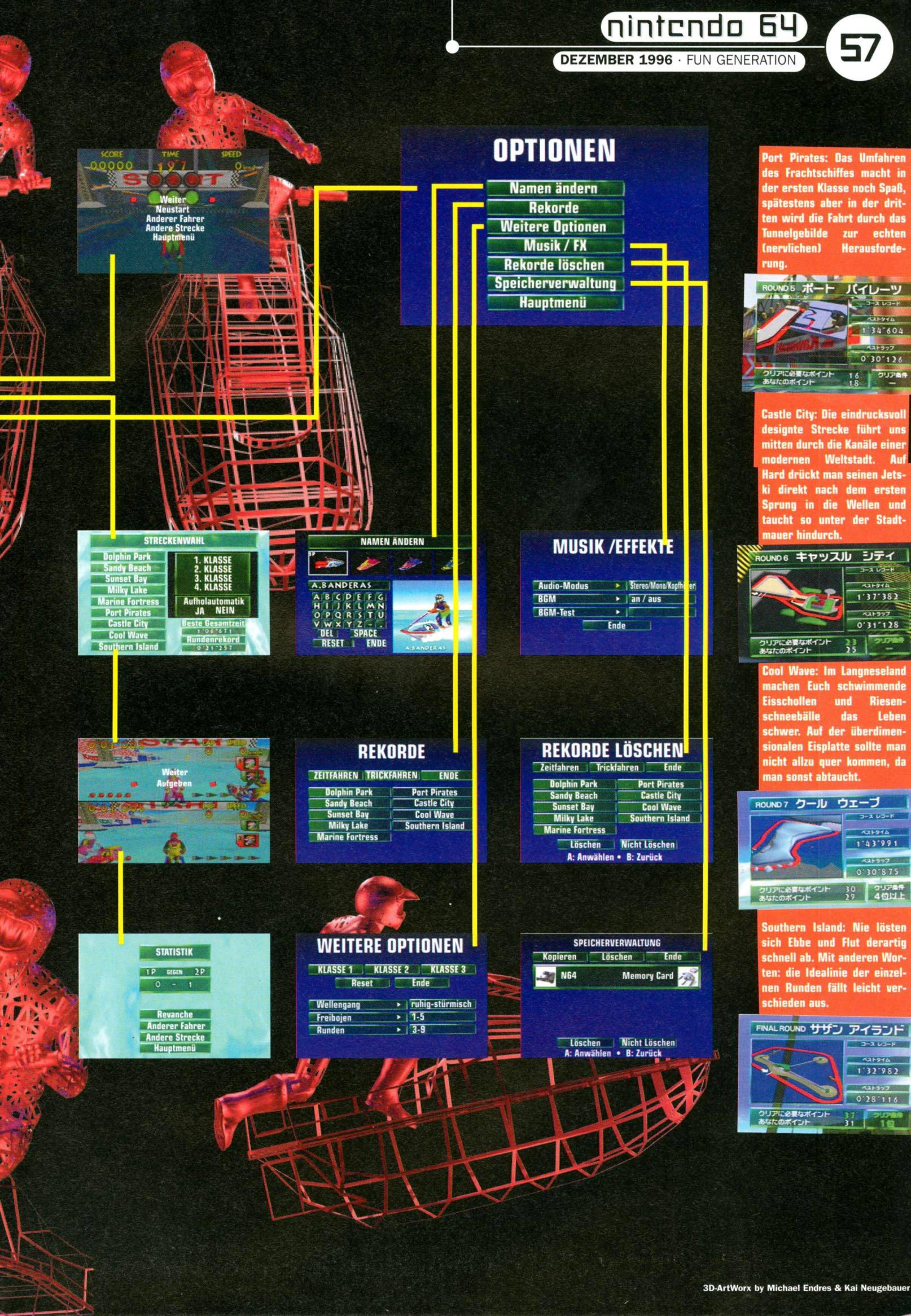












Port Pirates: Das Umfahren des Frachtschiffes macht in der ersten Klasse noch Spaß, spätestens aber in der dritten wird die Fahrt durch das Tunnelgebilde zur echten (nervlichen) Herausforderung.

Castle City: Die eindrucksvoll designte Strecke führt uns mitten durch die Kanäle einer modernen Weltstadt. Auf Hard drückt man seinen Jetski direkt nach dem ersten Sprung in die Wellen und taucht so unter der Stadtmauer hindurch.

Cool Wave: Im Langneseland machen Euch schwimmende Eisschollen und Riesenschneebälle das Leben schwer. Auf der überdimensionalen Eisplatte sollte man nicht allzu quer kommen, da man sonst abtaucht.

Southern Island: Nie lösten sich Ebbe und Flut derartig schnell ab. Mit anderen Worten: die Idealinie der einzelnen Runden fällt leicht verschieden aus.

3D-ArtWorx by Michael Endres & Kai Neugebauer

Götz Schmiedehausen • Markus Appel

Project Overkill



Der Weg zur Königin ist ein Spießrutenlauf, ...



... haltet Euch nicht mit Ballern auf

Einstiegshilfe

Die erste und schwierigste Hürde, die man zu überwinden hat, ist die Steuerung. Laßt Euch von anfänglichen Schwierigkeiten nicht entmutigen, sondern versucht (bei Steuerung auf Grundeinstellung), durch das Drücken von zwei Fire-Buttons, auch gerade Schüsse abzugeben. Sobald dies in Fleisch und Blut übergegangen ist, könnt Ihr in die höheren Level vorstoßen. Es empfiehlt sich übrigens nicht immer, wirklich alles totzuschießen. Vor extrem wiederstandsfähigen Kreaturen, die in einer Art Ameisenstaat hausen und Euch ohne Schußwaffe ans Leder wollen, solltet Ihr lieber einfach weglaufen, anstatt unnötig Munition oder Lebensenergie zu verpulvern. Aufgrund der wenigen Leben solltet Ihr nach jedem Einsatz zwischenspeichern.

Heißt es sonst eigentlich „Sex Sells!", so könnte man für die Video- und Computerspiel-Branche den Spruch in „Blood Sells!" umformulieren. Hauptsache, es fliegt jede Menge Gekröse durch die Gegend, schon stürzen sich die Käuferscharen auf ein vielleicht objektiv gesehen schwaches Spiel. Project Overkill wird sich nach dieser These auf jeden Fall sehr gut verkaufen lassen. Was in diesem Spiel an rotem Lebenssaft ausgeschüttet wird, spottet wirklich jeder Beschreibung. Verursacher des dazugehörigen Massakers sind vier Söldner, die auf einem unbekannten Planeten gegen mysteriöse Regierungen und Aliens kämpfen müssen. Das Quartett repräsentiert auch die Anzahl der Leben, die Ihr zu verlieren habt. Jeder Kämpfer besitzt durch Statur und Bewaffnung individuelle Vorzüge und Nachteile, der Verlust eines Mitstreiters kann also durchaus noch weitreichende Folgen haben, wenn sich jenes Teammitglied für eine spezielle Mission besonders gut geeignet hätte. Bemerkenswert ist die Levelanwahl. Auf einer Karte werden die Level auf einer Art Netzgrafik repräsentiert. Hat man eine Mission beendet, kann man jede,



In der Brutkammer der Insektoidenqueen. Sie braucht einige Handgranaten, um einen würdevollen Abgang hinzulegen

auf der Karte angrenzende Aufgabe in Angriff nehmen. Der Schwierigkeitsgrad ist teilweise extrem unterschiedlich, aber durch die nichtlineare Missionszuteilung wird verhindert, daß man sich an einer Stelle frustriert festbeißt und die Lust am gesamten



Harte Splatterszenen gehören zur Tagesordnung



Wenn Euer Kämpfer so rot eingefärbt ist, ist er unverwundbar



Hier müßt Ihr erst einen Schalter finden, bevor die blauen Wände nach unten gehen



Wenn Ihr „über Leichen geht", hinterlaßt Ihr Blutspuren am Boden

Spiel verliert. Die Aufgabenstellung heißt meistens: „Töte alles, was sich bewegt!" Manchmal muß man auch bestimmte Geräte vernichten, einen Anführer der Aliens terminieren oder einen Überläufer aus dem Kreuzfeuer retten.

Es reichte den Machern nicht, die Feindesscharen stereotyp sterben zu lassen, wenn sie von einer Kugelsalve getroffen werden. Das Darstellungsspektrum beginnt bei „kleiner Blutung", geht über „zerfetzter Oberkörper" und „Gehirn klebt an der Wand" und endet bei „unappetitlicher Haufen rote Masse". Diverse Zwischenstufen bei verschiedenen Kreaturen sind Ehrensache, und die Leichen verschwinden nicht, sondern bleiben über die gesamte Spielzeit in dem zuletzt gewählten Aggregatszustand dekorativ liegen. Was dem Auge sonst noch geboten wird, kann man durchaus als reizvoll, aber ohne besondere Höhepunkte bezeichnen. Die Räume werden aus der isometrischen 3D-Perspektive dargestellt; ungewöhnlich sind hier die Wände, die, sobald sie die Spielfigur verdecken würden, transparent werden. Allerdings passiert es recht häufig, daß Gegner schon aktiv werden, bevor man sie durch die Architektur bemerken kann. Dies ist zwar etwas störend, fällt aber normalerweise kaum ins Gewicht.

Faster Pussycat! Kill! Kill!

Das Design der über 50 Level ist durch die Bank sehr fair. Man findet massenweise Lebensenergie, Munition oder Unverwundbarkeits- bzw. Unsichtbarkeitspackages. Weniger gelungen ist auf der anderen Seite die Steuerung der Tötungsmaschinen. Anders als bei isometrischen Genrekollegen, muß man nicht nur die Marschrichtung des schwach animierten Killers kontrollieren, sondern auch mit den vier Action-Buttons die Schußrichtung bestimmen. Ehrlich gesagt, ich habe die Programmierer lange verflucht und oftmals genervt von vorne angefangen, bis ich endlich einen Fortschritt bei meiner Feinmotorik feststellen konnte. Hat man diesen Punkt erst einmal erreicht, macht Project Overkill trotz des teilweise harschen Schwierigkeitsgrades großen Spaß, jedoch sollten zarte Gemüter oder Kinder unter achtzehn Jahren lieber einen Bogen um diesen megaharten Titel machen.

Vor- und Nachteile der Kämpfer:

Althea Timmeron
(Halbmenschlich)
Expertin für Zerstörung

Ist gut zu Fuß und kann mit ihrer halbautomatischen Waffe viel Schaden anrichten. Besonders nützlich sind ihre zielsuchenden Raketen, die auf Hitze reagieren. Sie ist für alle Missionen gut geeignet. Handgemenge sollten vermieden werden, da sie nicht zu viele Treffer verträgt.

Quogg S'Sethinon
(Saurion-Mensch)
Einzelkämpfer

Die genetisch geklonte Killermaschine schleppt schwerstes Geschütz mit sich herum. Er ist leider etwas schwerfällig, kann sich dafür auch ohne Munition gut verteidigen. Auf keinen Fall bei Spezial-Missionen gegen insektoide Völker einsetzen, da er nicht zum Davonlaufen geschaffen wurde.

Lanslow Kreeg
(Mensch)
Krieger

Ultrabrutaler Einzelkämpfer ohne Skrupel. Ebenfalls mit Allrounder-Qualitäten. Hat als einziger die beliebten Gewehr-Automaten dabei, die man einfach zum selbstständigen Feuern abstellen kann. Ein weiteres Lieblingsspielzeug sind die mobilen Landminen, die solange durch die Gegend laufen, bis sie auf einen Feind treffen.

Jendryk Epsilon
(Kykarianer)
Killer

Er ist bekannt für seine Angriffe aus dem Hinterhalt. Sehr schnell, kann auch sehr gut mit den Händen töten. Er wirft kleine Smart Bombs auf seine Feinde und ist somit vor allem bei Angriffen auf Insektoide sehr nützlich. kann nur relativ wenig einstecken.



Fliegende Roboter sollte man in einer Ecke stellen und eliminieren


Bloß nicht den Kopf verlieren





System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	50+
Besonderheiten:	Memory Card

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	109,- DM



8 von 10

Grafik	7
Sound	8
Gameplay	7

Philipp Noack • Stefan Hellert

Coolboarders



Man fährt nicht nur gegen die Steuerung, man fährt auch gegen die Zeit


Beeilung, bei der Hütte gibt's einen Jagertee!

Einstiegshilfe

Die Eigenschaften der Boards sind wie folgt: Die beiden Free Style-Bretter sind sehr gutmütig, aber extrem langsam. Allround steht für gesundes Mittelmaß, sowohl beim Handling als auch beim High Speed. Hinter Alpine verbergen sich höchst anspruchsvolle, aber ebenso flotte Boards.


Dieser Lift trägt Euch wieder zum Gipfel


An den Checkpoints befinden sich die Schanzen für Stunts

Alpine Racer hat's vorgemacht. Skisport als digitales Schneegestöber zu simulieren, vermag dem Kunden - genügend spielerisches Potential vorausgesetzt und kombiniert mit einer witzig-kreativen Automatenhydraulik - D-Mark um D-Mark aus der Tasche zu ziehen. Während man bei Namcos Spielhallenhit noch auf zwei Brettern steht, hat sich UEP Systems das Snowboard ausgesucht. Bevor jedoch der Pulverschnee durchs heimische Wohnzimmer stöbert, will eine ganz ordentliche Anzahl an Einstellungen eingegeben werden. Ganz und gar Rennspiel-typisch mutet die Aufteilung in drei Pisten an: Novice, Advanced und Expert. Die Anfängerstrecke ist verdammt eben, relativ breit und besitzt ein ziemlich langweiliges Gefälle. Anders der Expert-Track, er besticht geradezu durch Enge, extreme Abschüssigkeit und vielfältige natürliche Hindernisse (Bäume, Schluchten, etc.). Nachdem man sich für eines der sieben Musikstücke entschieden hat, muß ein Board samt Lackierung gewählt werden. Je zwei aus den Kategorien Free Style, Allround und Alpine warten darauf, vom Spieler „getreten" zu werden. Schließlich darf man sich noch zwischen einer weiblichen und einer männlichen Spielfigur entscheiden. Endlich auf die Polygonpiste losgelassen, werden rasch die zwei wesentlichen Ziele von Coolboarders klar. Erstens sollten die drei Parcours so schnell wie nur irgend möglich und zudem ohne Sturz bewältigt werden. Zweitens muß der Spieler an dafür vorgesehenen Sprungschanzen spektakuläre Tricks vollführen. Im Tal fließen dann beide Aspekte in eine Gesamtpunktzahl ein.

Bretter, die die Welt bedeuten

Coolboarders macht einfach Spaß. So simpel diese Aussage auch erscheint, so wahr ist sie. Die digitale Talfahrt wurde flüssig und optisch ansprechend in Szene gesetzt, wenngleich sich anscheinend ein leichter Pop Up-Effekt nicht verhindern ließ. Ein passender Sound samt kritischem Kommentator rundet die positiven Betrachtungen zur Aufmachung ab. UEP Systems hätte ein echtes Killergame auf die Beine stellen können, wären da nicht diese klaren Schwächen in der Steuerung bzw. im Leveldesign. Beides wurde nicht annehmbar aufeinander abgestimmt, die Pisten sind zu schmal bzw. das Handling zu wenig direkt. Leider läßt das Programm auch bei Stunts nicht das optimale Maß an Spielbarkeit zu. Um einen Trick ordentlich auszuführen, muß zunächst einmal die Sprung-Taste gedrückt und gehalten werden. Während dieser Zeit sind fatalerweise keine Kurskorrekturen mehr möglich, d.h. nur wer aus einiger Entfernung absolut senkrecht auf eine Schanze zufährt, entgeht der Gefahr, vor dem Sprung in der seitlichen Begrenzung einzuschlagen. Wer immer für diese Steuerung verantwortlich war, er hat einen nicht zu unterschätzenden Verlust an Spielspaß verschuldet und damit Coolboarders den Weg in die PSX-Oberliga versperrt.

System:	PlayStation
Genre:	Fun-Sport
Spieler:	1
Level:	3
Besonderheiten:	Memory-Card
Hersteller:	UEP Systems
Entwickler:	UEP Systems
Testmuster:	O.I.T. 0711 / 613758
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	K.A.

7 von 10

Grafik	8
Sound	6
Gameplay	7

O.I.T.

Order In Time GmbH

ORDER IN TIME GOES INTERNET
http://www.order-intime.com

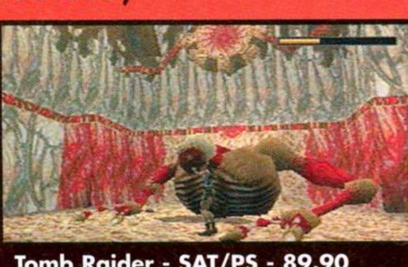
Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)



Street Racer - SAT/PS - 89.90



Pandemonium - PS - 89.90


Tomb Raider - SAT/PS - 89.90

Saturn

Artikel	Preis
Saturn ohne Spiel	389.90
Saturn mit Sega Rally	459.00
Game Buster	89.90
Advanced Milit. Commander 2 jp	89.90
Alien Trilogy	89.90
Alone in the Dark 2	89.90
Athlete Kings	79.90
Bedlam	89.90
Blam! Machinehead	89.90
Blazing Dragons	89.90
Bug too us	109.90
Command Conquer us	109.90
Daytona CE	89.90
Discworld	79.90
Die Hard Trilogy	89.90
Dragon Force us	109.90
Exhumed	89.90
F1 Live Information	89.90
Fighting Vipers dt/jp	89.90/69.90
Hexen	99.90
Highway 2000	89.90
Iron & Blood	89.90
Iron Storm us	109.90
King Of Fighters jap	109.90
Langresser 3 jap	119.90
Lunar jp	119.90
Madden 97	89.90
Mr. Bones	99.90
Mysteria	89.90
NBA Action '96	79.90
NFL Quarterback Club 97	89.90
Nights und Controller dt	129.90
NHL 97	89.90
NHL Powerplay us	109.90
Olympic Soccer	79.90
Panzer Dragoon 2 dt/jap	89.90/49.90
Pro Pinball	49.90
Return Fire	99.90
Riglord Saga 2 jp	129.90
Samurai Shodown jap	139.90
Sega Rally dt	99.90
Shining Wisdom	79.90
Sim City 2000	89.90
Skeleton Warriors	89.90
Space Hulk	99.90
Soviet Strike	89.90
Street Fighter Zero 2 jp	99.90
Street Racer	89.90
Story Of Thor 2	79.90
Suiko Embo 2 jp	99.90
Three Dirty Dwarves	89.90
Thunderhawk	89.90
Thunderforce jap	99.90
Tomb Raider	89.90
Toshinden URA	99.90
True Pinball	49.90
Tunnel B1	89.90
Sega Worldwide Soccer 96 dt	99.90
Virtua Cop	129.90
Virtua Cop 2 jp	169.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Fighter Kids	79.90
Virtua On jp	129.90
World Series Baseball 2	89.90
Antennenfilter	59.90
Back up Memory	99.90
Joypadverlängerung	15.00
Lenkrad	109.90
MPEG-Karte	319.90
RGB-Kabel	29.90
Virtua Stick	89.90
6-Spieler-Adapter	79.90
Adapter für Importspiele	39.90

PlayStation

Artikel	Preis
PlayStation	389.90
Game Buster	79.90
AIV Evolution	99.90
Alien Trilogy	89.90
A-Train	94.90
Ayrton Senna The Duell	89.90
Baphomets Fluch	89.90
Beyond the Beyond us	99.90
Blam! Machinehead	89.90
Blast Chamber	89.90
Blazing Dragons	89.90
Bubble Bobble	79.90
Burning Road	89.90
Cheesy	89.90
Cool Boarders jp	129.90
Crash Bandicoot us/dt	79.90/94.90
Crash Bandicoot Hintbook	39.90
Cronicles Of The Sword	89.90
Darkstalker	89.90
Destruction Derby 2	99.90
Die Hard Trilogy	89.90
Disruptor	89.90
Fade to Black	89.90
Firo & Klawd	89.90
Formel 1	109.90
Hexen	89.90
Cobra Gun	79.90
Iron & Blood	89.90
Jumping Flash 2 dt	99.90
Jumping Flash 2 us	89.90
Kings Field 2 us	109.90
Legacy of Kain us	109.90
Lomax in Lemmingland	89.90
Motor Toon GP 2	99.90
Need for Speed	89.90
NFL Quarterback Club 97	89.90
NFL 97	89.90
NHL 97	89.90
NHL Face Off	89.90
NHL Face Off 97	99.90
NHL Powerplay 97 us	99.90
Pandemonium	89.90
PGA 97	89.90
Penny Racers	89.90
Perfect Eleven (ISS) jap	139.90
Po ed	89.90
Project Overkill	99.90
Resident Evil	89.90
Resident Evil Hintbook	39.90
Return Fire	89.90
Ridge Racer Revolution dt	99.90
Road Rash	89.90
Sampras Extreme Tennis	84.90
Sim City 2000	89.90
Soviet Strike	84.90
Star Gladiator us	99.90
Street Fighter Zero 2 us	109.90
Street Racer	89.90
Super Sonic Racers	84.90
Tekken 2	109.90
Tekken 2 Hintbook	39.90
Tobal 1 jap	99.90
Tomb Raider	89.90
Track & Field	79.90
wipEout 2097	94.90
Memory Card	49.00
Viewpoint	49.90
Warhammer	89.90
Wing Commander III	99.90
X-Com Terror from The Deep	89.90
Ascii Joystick	109.90
Ascii Joypad	49.90
Crash Bandicoot Hintbook	49.90
CD-Reiniger	19.90
Joypad	54.90
Memory Card Plus	79.90
NeGcon Pad	84.90
Mad Catz (Lenkrad + Pedalen)	129.90
RGB-Kabel	39.90
Verlängerungskabel Joypad	15.00

Nintendo 64

Artikel	Preis
Nintendo 64 + Mario jp	649.00
Nintendo 64 + Mario us	649.00
St. Andrew jp	209.90
Wave Racer jp	189.90
Wonder Project jap	209.90

Super Nintendo

Artikel	Preis
Donkey Kong Country 3	129.90
Donald Maui Mallard	129.90
FIFA Soccer 97	109.90
NBA Live 97	109.90
Schlümpfe 2	119.90
Street Fighter Zero 2 dt	129.90
Winner Gold	109.90
Worms	89.90

SNES Rollenspiele

Artikel	Preis
Robotrek us	89.90
Bahamut Lagoon jp	199.90
Brainlord us	89.90
Breath Of Fire 2 dt	109.90
Chrono Trigger us	129.90
Chrono Trigger Hint Book	39.90
Dragon View us	89.90
Dragons Quest VI jap	199.90
Ghengis Khan 2 us	129.90
Inindo us	109.90
Liberty of Death us	129.90
Lord Of The Rings dt Texte	99.90
Lufia 2 us	129.90
Lufia 2 Hintbook	49.90
New Horizons us	129.90
Nobungas Ambitions us	129.90
Operation Europe us	139.90
Paladins Quest us	109.90
Secret Of Mana 3 jap	199.90
Secret of the stars us	119.90
Super Mario RPG us	129.90
Super Mario RPG jp	99.90
Super Mario Hintbook us	49.90
Terranigma	109.90
Ultima: False Prophet us	129.90
Ultima: Ruins of Virtue us	119.90

Civilzation us für SNES endlich wieder lieferbar für nur 129.90!!!

Zeitschriften

Artikel	Preis
Game Fan	17.00
PlayStation + CD engl.	25.00
Saturn + CD engl.	25.00

Versand
Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
Jetzt bestellen bis 22.00 Uhr

Großhandel
Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45
Fax: 0711 / 6 13 80 7

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

Götz Schmiedehausen • Bastian Lurz

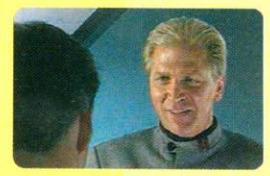
Disruptor

Einstiegshilfe

Disruptor ist nicht gerade leicht. Um vielleicht etwas länger zu leben, solltet Ihr mitdenken. Setzt die bionische Waffe nicht zu häufig ein, denn durch die Heilfunktion könnt Ihr manchmal das entscheidende Quentchen Lebensenergie retten, das zum Lösen einer Mission fehlt. Achtet auf die Munition: Wenn eine Waffe leergeschossen wurde, braucht es manchmal zu lange, bis der Computer selbsständig wechselt. Verdrückt Euch lieber in eine ruhige Ecke und wechselt manuell! Benutzt die Strafe-Funktion, um einen Blick in verwinkelte Gänge zu riskieren oder Schüssen auszuweichen. Überlegt, ob es wirklich Sinn macht, jeden Gegner abzuknallen oder ob nicht auch die Flucht eine Alternative darstellt. Munition ist absolute Mangelware in diesem Spiel. Doch vor allem: Macht alles kaputt, was Euch kaputt machen will!







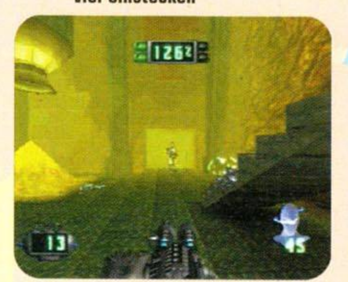




Frostiger Empfang in der Antarktis



Die Guards bewegen sich unglaublich schnell und können viel einstecken



In der Mine der 10 müßt Ihr eine Rebellion niederschlagen, doch sind die Aufständigen wirklich auf der falschen Seite?



Euch bleiben nur wenige Sekunden, um den Reaktorraum zu verlassen, bevor alles in die Luft geht

Wir befinden uns in einer möglichen Zukunft. Die Erdbevölkerung hat sich zu einem friedlichen Staatenbund vereinigt und wird von einem Präsidenten regiert. Ihr seid Kadett bei den Lightstormer, einer Elite-Truppe, die unsere Welt gegen alle Arten von außerirdischen Mächten oder Terrorgruppen aus dem Untergrund verteidigt. Eure ersten Einsätze gestalten sich noch relativ harmlos, wobei dieser 3D-Shooter schon frühzeitig weitaus mehr vom Spieler abverlangt als diverse einschlägige Index-Shooter. Ihr fangt mit einer kleinen Energie-Pistole an und findet schnell allerlei grobkalibriges Spielzeug am Wegesrand. Ebenso steigert sich auch die ungewöhnlich große Vielfalt an Robotern, Droiden, Monstern, Insektoiden, Quallentieren, Mutanten oder schlichten Terroristen, die Euch ans Leder wollen. Diese sind durch die Bank mittelmäßig animiert und qualitativ nur befriedigend gezeichnet, dafür beeindrucken die vielen verschiedenen Planetenoberflächen, Gebäudekomplexe, schaurig illuminierten Höhlen oder Katakomben umso mehr, die übrigens mittels einer grandios flüssigen 3D-Engine dargestellt werden. Blockweisen Bildaufbau sucht man vergeblich, da man auch bei Interplay Tricks wie Verdunklung, Verneblung usw. kennt. Dummerweise hatten die Designer auch einen Heidenspaß daran, die Munition und Lebensenergie möglichst knapp zu bemessen, deshalb kommt es sehr häufig zu allergrößten Problemen bei übermäßigen Feindesscharen, die eher die Regel als eine Seltenheit sind. Erschreckend unglücklich wurde auch der Waffenwechsel gelöst. Geht Euch bspw. mit einem großen Lasergewehr die Energie aus, dauert es einige Sekunden, bis Euer virtuelles Ego seinen Ersatzblaster herausgepopelt hat. Da wir leider nicht so cool den Kugeln ausweichen können wie Kollege Banderas in „Desperado", sagen die Angreifer auf ihre Weise Danke schön! und schießen Euch über den Haufen. Ein erfrischend neues Feature hingegen ist die bionische Waffe, die Ihr vom zweiten Level an am Arm tragt. Diese kann Angreifer zerstören, deren Lebensenergie für Euch freisetzen oder Eure eigene Health-Power wieder auffüllen.

Hart, härter, Disruptor

Unser Hauptkritikpunkt an Disruptor ist der enorm hohe Schwierigkeitsgrad, der selbst geübtesten D***-Experten den Schweiß auf die Stirn treibt. Deshalb übrigens auch nur die Wertungsnote „7". Außerdem gibt's auch die unbeliebten unfairen Stellen zuhauf, wobei mir zudem noch das nötige Quentchen Atmosphäre beim Schleichen durch die dunklen Gänge abging. Trotzdem ist Disruptor ein gelungener Titel, der versucht, durch die FMV-Sequenzen, die mit echten Schauspielern gedreht wurden, eine Hintergrundstory zu integrieren. Und diese hat sogar ein sehr überraschendes Ende, denn auch auf einer vereinigten Erde werden die Intrige, der Verrat und die Korruption immer einen Ehrenplatz innehaben. Meine Empfehlung: antesten!

System:	PlayStation	Hersteller:	Acclaim
Genre:	3D-Shooter	Entwickler:	Interplay
Spieler:	1	Testmuster:	Acclaim
Level:	13		
Besonderheiten:	Memory-Card, Paßwort	Veröffentlichung:	November
		Ca. Preis:	109.- DM

7 von 10

Grafik	9
Sound	8
Gameplay	8

Ayrton Senna Kart Duell


Eine Fahrt durchs Grüne kostet Euch jede Menge Zeit und Geschwindigkeit


Mit dem Leihkart könnt Ihr lediglich auf Zeit fahren


Gegnerische Aushilfsschumis lassen sich am besten auf der Geraden überholen

Der Kartsport boomt. In ganz Deutschland sprießen Indoorkartbahnen aus dem Nichts. Fast jeder Zwölfjährige hat bereits seinen Rennanzug mit den passenden Rennschuhen. Die ASF (Ayrton Senna Foundation) nutzt diesen Trend, um ihre caritative Organisation mit einem Kartspiel finanziell zu kräftigen. Das Spiel wurde selbstverständlich Ayrton Senna, dem wohl besten Rennfahrer aller Zeiten, gewidmet, was sich vor allem in der Senna Memorial Data zeigt. Hier findet der interessierte Motorsportfan neben vielen Bildern Sennas auch dessen gesamte Karriere in Zahlen aufgeführt. Das Kernstück bildet aber der Race Mode, in dem sieben Strecken, aufgeteilt in drei Rennserien (Yamaha RC100SD, WF100SD und RC100AZ), befahren werden wollen. Mit einem von anfangs vier Karts kundschaftet man zunächst die jeweilige Strecke aus, um dann im eigentlichen Rennen mit elf Kontrahenten um die Wette zu driften. Je nach Wetter werden Slicks oder Regenreifen aufgezogen. Nur der Sieger des jeweiligen Rennens erhält die Starterlaubnis für die nächste Strecke. Wer alle Cups gewonnen hat, duelliert sich mit Ayrton Senna und darf, geht er als Sieger hervor, mit dessen Kart über den Asphalt brettern. Wer will, darf die Karts im Time Trial auf sämtlichen Strecken auf Acceleration, Handling, Grip und Maximum Speed hin testen. Absolute Neueinsteiger haben sogar die Möglichkeit, auf einer recht einfachen Teststrecke mit einem mit Rasenmähermotor bestückten Leihkart in die Welt des Kartsports zu schnüffeln. Als besonderer Gag wurde bei zwei der vier Perspektiven die Helmbewegung des Fahrers miteinberechnet, d.h. man hat vor allem in Kurven ein realistischeres Fahrgefühl.

Ein Leben im Drift

Ayrton Senna Kart Duell ist eine Bereicherung für alle Kartfans. Das Fahrverhalten wurde seit der ohnehin schon guten Preview-Version nochmals gehörig aufgepeppt, und vor allem das Verhalten der Gegner wurde komplett überarbeitet. Neben wunderbaren Drifts sind jetzt auch Zweikämpfe mit kleineren Remplern möglich. Die Idee, die Helmbewegungen zu simulieren, ist recht nett und vor allem spektakulär, eignet sich allerdings nicht allzu sehr um dem Asphalt gute Zeiten zu entlocken. Schade eigentlich nur, daß man mit den kurzen Kursen recht sparsam umgegangen ist und man das Spiel somit allzu schnell durchgespielt hat. Trotzdem ist Ayrton Senna Kart Duell eine nette Abwechslung für zwischendurch.

Einstieghilfe:

Um unnötige Ladezeiten im Race Mode zu umgehen, solltet Ihr, wenn Ihr nicht auf Platz eins liegt, kurz vor Rennende in den Pausemodus gehen und mit Restart das Rennen erneut starten. Ein analoger Controller ist auf jeden Fall zu empfehlen, um den Spaß am Drift bestmöglich auszunutzen.

Die 4 Kameraperspektiven









System: . . . . .PlayStation
Genre: . . . . .Rennspiel
Spieler: . . . . .1-2 (Link)
Level: . . . . .3 Kurse
Besonderheiten: . . . .Memory Card
neGcon Controller

Hersteller: . . . . .SunSoft
Entwickler: . . . . .Gaps
Testmuster: . . . . .Flying Arts
0208 / 823270
Veröffentlichung: . . . . . .November
Ca. Preis: . . . . .99,- DM

7 von 10

Grafik 7
Sound 4
Gameplay 8

Götz Schmiedehausen • Stephan Girlich

Destruction Derby 2

Die Strecken

Pine Hills Raceway: Ein klassischer Rundkurs mit einem gewaltigen Sprung. Hier ist es relativ schwer, im Stock Car-Rennen zu bestehen, da kleinste Fahrfehler von der Konkurrenz gnadenlos ausgenutzt werden.

Chalk Canyon: Ein Kurs, gespickt mit kritischen Stellen. Höhepunkte sind der Sprung auf eine Landzunge, eine querliegende Sprungschanze und eine schlauchartige Engstelle.

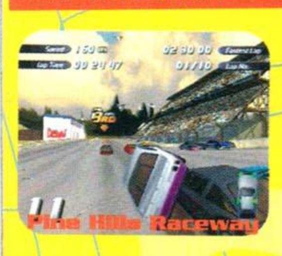
SCA Motorplex: Schöner Hochgeschwindigkeitskurs ohne bemerkenswerte Fiesheiten.

CCR Caprio County Speedway: Extrem kurzer Kurs mit scharfen Kursen. Der Crash-Faktor wird durch nervige Grasflächen gesteigert, auf denen man kaum lenken kann. Kein Meisterwerk!

Black Sail Valley: Ausgewogene Strecke mit einem interessanten Sprung in eine 90°-Kurve. Zwei Kreuzungen sorgen für unerwartete Abflüge und Überschläge.

Liberty City: Der Stadtkurs kommt Rennspielexperten mit seinem Ridge Racer-Feeling sehr entgegen, holt den Spieler aber durch eine kleine Off Road-Einlage oftmals jäh in die Realität zurück.

Umltimate Destruction Speedway: Chaoskurs durch Höhlen und nadelöhrenge Passagen. Fordert alles und bietet alles. Nur für absolute Profis.







Abflug in der Red Pike Arena



The Colosseum ist eigentlich nichts anderes als die klassische Bowl: rund und flach

Soviel ist sicher, Destruction Derby auf der PlayStation war nicht jedermanns Sache. Die Rennspielfreaks bemängelten die unrealistische Steuerung, was wiederum die Befürworter des Titels völlig kalt ließ. Es geht schließlich darum, möglichst spektakuläre Crashs zu vollführen, und die bekommt man in ausreichendem Maße geboten. Doch, so die Kritiker, wieso überschlägt sich keine der Kisten, fliegt durch die Luft und geht in Flammen auf? Es handele sich hier schließlich um ein Videospiel, war die Antwort, und wie bitte soll man zwanzig Autos durch die Luft segeln, sich gegenseitig zerfetzen und zerlegen lassen, ohne daß sich die Grafik in Sphären ruckelt, die nie ein Mensch zuvor sehen wollte? Zur Erinnerung: dies ist eine PlayStation und keine Silicon-Maschine. Tja, Leute, es ist immer noch eine PlayStation, doch all das, was nie für möglich gehalten wurde, ist in DD2 enthalten -und noch mehr...

Wie Ihr es vom ersten Teil gewohnt seit, stehen Stock Car-Racing, Wrecking Race und Destruction Derby zur Auswahl. Wählt Ihr den Stock Car-Modus, so kämpft Ihr ausschließlich um Plazierungen. Hier wird zwar mit harten Bandagen gekämpft, trotzdem ist keiner der Fahrer wirklich daran interessiert, einen spektakulären Crash hinzulegen. Ihr solltet unbedingt im Time Trial und im Practice-Mode den Streckenverlauf verinnerlichen, bevor Ihr Euch in den Championship-Mode begebt. Die Konkurrenz fährt teilweise hart am Limit, und ein Lenkfehler an der falschen Stelle kann oftmals fatale Folgen haben. Außerdem werdet Ihr auf diverse „Abflugstellen" stoßen, noralgische Punkte, an denen man sehr gut die Spur halten muß, um nicht aus der Bahn zu fliegen. Der im Stock Car zu vermeidende Crash steht im Mittelpunkt des Verschrottungsrennens. Hier ist es völlig egal, wann oder ob Ihr überhaupt ins Ziel kommt. Man fährt die gleichen Strecken wie auch im Stock Car, jedoch wird jeder Saison-Durchlauf mit einer Karambolage-Orgie in der berüchtigten Bowl abgeschlossen. Der Saison- oder Championship-Modus, den es



Eine seltene Situation: der erste im Rennen überschlägt sich direkt vor Euch und macht so den Weg frei

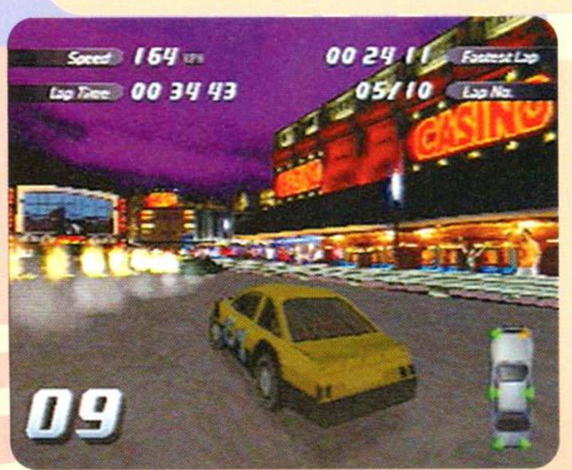


Massenkarambolage in der Pit





Links sieht man die Grube, nach der The Pit benannt wurde



Beeindruckende Lichteffekte bekommt man in der Liberty City zu sehen



Rechts sieht man die verhaßte Grünfläche im CCR



In Destruction Derby 2 können die Autos auch Feuer fangen

übrigens auch beim Stock Car gibt, wird von zwanzig Fahrern in vier Divisionen bestritten. Steigt Ihr eine Liga auf, bekommt Ihr einen von insgesamt drei Extra-Kursen. Beim Wrecking Race erhaltet Ihr für das effektive Demolieren eines Gegners Punkte. Vom Schleudercrash über mehrfache Überschläge bis hin zu in Flammen stehenden Gegnern ist alles möglich. Gefahren wird, bis entweder irgend jemand heil über die Ziellinie fährt, oder alle Autos kaputt sind. Gleiches gilt für die Bowl, das eigentliche Destruction Derby. Hier befindet Ihr Euch in einer geschlossenen Arena und crasht, bis der Motor oder andere essentielle Autoteile den Geist aufgeben. Die Steigerung heißt Total Destruction, bei der es alle Fahrer nur auf Euch abgesehen haben.

Wunderschönes Desaster

Euer Fuhrpark beschränkt sich auf drei Vehikel, das langsam beschleunigende PS-schwache Rookie-Auto, den mittelmäßigen Amateur-Flitzer mit Durchschnittswerten und den ultraschnellen Pro-Renner, der allerdings kaum Grip hat. Hier solltet Ihr je nach Rennmodifikation variieren. Der Einsatz eines neGcon-Controllers bzw. des Mad Catz-Lenkrades lohnt sich nicht sonderlich, ähnlich wie bei Need For Speed wird die Kontrollmöglichkeit schwammig und unbefriedigend. Ansonsten ist die Steuerung anspruchsvoll, realistisch und ausgewogen.

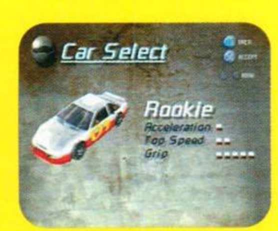
Grafisch hat Psygnosis gegenüber dem starken Vorgänger noch einmal zugelegt. Vor allem die Crash-Szenen mit meterhoch fliegenden Autos und der Detailreichtum von Wagen und Umgebung beeindrucken nachhaltig. Jede Strecke hat ihren ganz eigenen Charakter und Charme, wobei mir vor allem die drei Extra-Kurse besonders gut gefielen. Standesgemäß hört Ihr als Soundtrack derbe Metalklänge, die sich zwischen Alternativ-Metalrock und Post-Grunge bewegen. Nichts Aufregendes, aber ungemein stimulierend. Dazu jede Menge FX von „Schepper" bis „Massenkarambolage bei 220km/h" in bestem Dolby Surround.

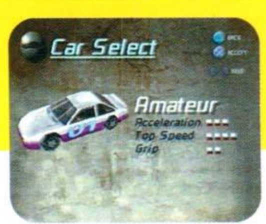
Destruction Derby 2 hat diesmal das beste aus beiden Welten vereint: ein hochklassiges Rennspiel gepaart mit einer witzigen Stock Car-Simulation. Dazu lockern die völlig verrückten Pits das Geschehen auf. Es ist gut zu wissen, daß es Entwickler gibt, die in der Lage sind, einen hohen Qualitätsstandard über lange Zeit zu halten, denn so wird mir wenigstens nie langweilig.

Die Bowls

Red Pike Arena: Klassische Bowl, die in der Mitte einen lustigen Hügel aufweist. Star-Sequenzen sollte man unbedingt mittels der Replay-Funktion genießen.
The Colosseum: Runde Bowl ohne Schnörkel. Hätte man sich auch sparen können.
The Pit: Bowl mit einem gewaltigen Krater in der Mitte. Hier trifft man sich zum kollektiven Abschrotten.
Death Bowl: Scheinbar das Produkt eines manischen Autohassers. Auf einer Seite befindet sich ein gähnender Abgrund, der das schnelle Aus für Euch bedeuten kann. In der Total Destruction kann man hier Negativrekorde von ca. 3 Sekunden erreichen.

Autoauswahl









System:	PlayStation	Hersteller:	Psygnosis
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Reflections
Spieler:	1-2 (Link)	Testmuster:	Psygnosis
Level:	7 Kurse		
Besonderheiten:	Memory Card neGcon Controller, Mad Catz	Veröffentlichung:	November
		Ca. Preis:	99,- DM

9 von 10

Grafik	9
Sound	9
Gameplay	8

Stephan Girlich • Bastian Lurz

NHL Powerplay'96

Einstiegshilfe

NHL Powerplay bietet unzählige Möglichkeiten, ein Tor zu erzielen. Wie bei fast allen Eishockeysimulationen ist es besonders erfolgversprechend, mit einem der beiden Flügelstürmer an der seitlichen Bande entlang bis auf die Höhe der Torlinie zu flitzen. Paßt Ihr nun quer zum Center, kann dieser den Puck häufig direkt verwandeln. Sinnvoll ist es, sich die schußstärksten und treffsichersten Spieler aus den Statistiken herauszulesen und vorrangig mit diesen in der Offensive zu arbeiten. In der Defensive ist es ratsam, nicht wild auf den Gegner loszustürmen. Versucht, mit intelligentem Stellungsspiel die Schußchancen der Angreifer zu verhindern.

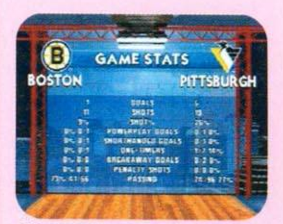


Die dynamische Kameraperspektive garantiert die größtmögliche Übersichtlichkeit

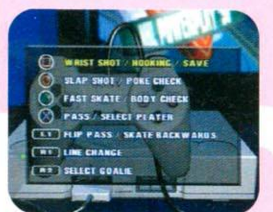


Das Bullie wird aus der Vogelperspektive dargestellt

Noch bevor EAs NHL endlich für die 32-Bitter von Sony und Sega erscheint, kommen nun auch PlayStation-Besitzer in den Genuß der bislang realistischsten Eishockeysimulation. Im direkten Vergleich mit der in der Ausgabe 9/96 getesteten Saturn-Version sind keine auffälligen Unterschiede auszumachen. NHL Powerplay ist mit der offiziellen NHL-Lizenz ausgestattet, so daß mit sämtlichen Spielern und Teams der amerikanischen Profiliga gespielt werden kann. 16 Nationalmannschaften, inklusive Deutschland, Schweiz und Österreich, treten in einem speziellen Modus gegeneinander an oder messen sich mit den NHL-Teams in Einzelspielen. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich ausschließlich über die Wahl des Teams beeinflussen. Die Darstellung auf dem Eis beschränkt sich auf eine einzige Kameraperspektive, deren Position sich ständig dem augenblicklichen Geschehen anpaßt und dadurch zu jedem Zeitpunkt eine optimale Übersicht gewährleistet. Ein besonderes Lob verdienen sich die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten der Kufencracks. Sowohl in der Verteidigung wie auch im Angriff sind nahezu alle Tasten belegt, was eine äußerst variable Spielweise ermöglicht.



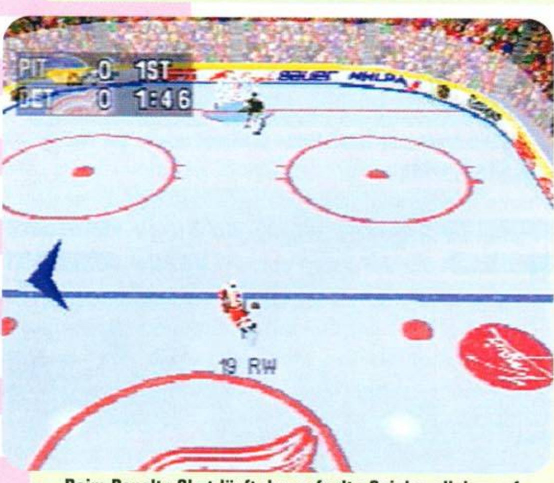
Nach jedem Match dürft Ihr zahlreiche Statistiken studieren



Fast alle Padtasten sind mit Aktionen belegt

Für Einsteiger und Profis

NHL Powerplay ´96 zählt ohne Zweifel zu den faszinierendsten Titeln im Sportspiel-Genre. Bis auf die recht kümmerliche Soundkulisse, die ähnlich wie auf dem Saturn hinsichtlich des Gesamteindrucks vor allem in Sachen Atmosphäre den allerletzten positiven Kick verhindert, wäre jegliche Kritik völlig fehl am Platz. Die grandiose Spielbarkeit überdeckt diese kleine Schwäche jedoch fast vollständig. Sowohl absolute Neulinge als auch erfahrene Sportspielhasen finden sich trotz der vielfältigen Steuerung rasch zurecht. Erfolge sind nämlich auch möglich, wenn man sich nur auf einfaches Passen und Schießen beschränkt. So bleibt festzuhalten, daß NHL Powerplay ´96 auf der PlayStation meisterlich in Szene gesetzt ist und auch gegen Sonys NHL Face Off als klarer Sieger hervorgeht.



Beim Penalty Shot läuft der gefoulte Spieler alleine auf den Goalie zu



System: .... PlayStation
Genre: .... Sportspiel
Spieler: 1-5
Level: .... entfällt
Besonderheiten: .... Memory-Card,

Hersteller: .... Virgin
Entwickler: .. Radical Entertainment
Testmuster: .... Flying Arts
0208 / 823270
Veröffentlichung: ...... November
Ca. Preis: .... 99.- DM

9 von 10

Grafik **9**
Sound **6**
Gameplay **9**



Ruhrorter Straße 9 · 46049 Oberhausen
Telefon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42

Sony PlayStation

2 eXtreme	us	119,95 DM
Adv. of Lomex	dt	99,95 DM
Airgrave	jp	139,95 DM
Baphomet's Fluch	dt	89,95 DM
Batman F. Arcade	dt	89,95 DM
Blazing Dragons	dt	89,95 DM
Bubble Bobble 2	dt	89,95 DM
Burning Road	dt	89,95 DM
Caspar	dt	99,95 DM
Crash Bandicoot	dt	99,95 DM
Dark Forces	us	119,95 DM
Dragonheart	dt	89,95 DM
Firo & Klawd	dt	99,95 DM
Iron & Blood	dt	89,95 DM
Kings Field 2	us	119,95 DM
Legancy of Kain	us	119,95 DM
NHL '97	us	119,95 DM
NHL Face Off '97	us	119,95 DM
Pandemonium	dt	99,95 DM
Penny Racers	dt	89,95 DM
Project Overkill	dt	99,95 DM
Project X2	dt	89,95 DM
Rebel Assault	us	119,95 DM
Sexy Parodius	jp	139,95 DM
SF Zero 2	us	119,95 DM
Soviet Strike	dt	89,95 DM
Spot goes Hollyw.	us	119,95 DM
Star Gladiators	us	119,95 DM
Street Racer	us	119,95 DM
Tobal No. 1	us	119,95 DM
Tomb Raider	dt	89,95 DM
Tunnel B1	dt	89,95 DM
Twisted Metal 2	us	119,95 DM
WWF i. y. House	dt	89,95 DM

Gun
für PSX/SAT
59,95 DM

Top Hits für PSX + SAT

Bushido Blade	PSX	jp	20.12.	139,95 DM
Dark Forces	PSX	us	Nov.	119,95 DM
Die Hard Trilogy	SAT	us	Nov.	119,95 DM
Fighting Vipers	SAT	dt	Ende Nov.	99,95 DM
Rage Racer	PSX	jp	3.12.	139,95 DM
Rebel Assault 2	PSX	us	Nov.	119,95 DM
Soul Edge	PSX	jp	20.12.	139,95 DM
Soviet Strike	PSX	dt	2.11.	89,95 DM
Soviet Strike	SAT	us	29.10.	119,95 DM
Tomb Raider	PSX	dt	Mitte Nov.	89,95 DM
Virtua Cop 2	SAT	jp	Ende Nov.	119,95 DM
- incl. Virtua Gun	SAT	jp		169,95 DM
Virtua On	SAT	us	Ende Nov.	119,95 DM

unbedingt vorbestellen!!!

F1 PSX dt + Mad Catz Lenkrad
209,95 DM

Mad Catz Lenkrad
139,95 DM

PlayStation incl.
1 Spiel nach Wahl
469,95 DM

PlayStation
+ Umbau
+ RGB-Kabel
+ 1 Importspiel
nach Wahl
569,95 DM

Nintendo 64

Nintendo 64 + RGB-Booster-Umbau + Umbau für us/jp Spiele + 1 Spiel		699,95 DM
Mario 64	us	179,95 DM
Pilotwings 64	us	179,95 DM
Waverace 64	jp	199,95 DM
Joypad	jp/us	79,95 DM
Memory-Card	jp/us	39,95 DM

Ankündigungen:

Cruisin' USA	us	ab 4. Dez. lieferbar
Cu On Pa	jp	ab Ende Okt. lieferbar
Shadows o.t. Empire	us	ab 4. Dez. lieferbar
St. Andrews Golf	jp	ab 29. Nov. lieferbar
Waverace 64	us	ab 6. Nov. lieferbar

Preise bitte telefonisch erfragen!

SEGA Saturn

Batman Forever Arcade	dt	89,95 DM
Batsugun	jp	99,95 DM
Blazing Dragons	dt	89,95 DM
Caspar	dt	99,95 DM
Dark Savior	us	119,95 DM
Die Hard Trilogy	us	119,95 DM
Dragonforce	us	119,95 DM
Dragonheart	dt	89,95 DM
Fighting Vipers	dt	99,95 DM
Langrisser 3	jp	129,95 DM
Mr. Bones	us	119,95 DM
NHL '97	us	119,95 DM
NHL Powerplay Hockey	dt	89,95 DM
Project X2	dt	99,95 DM
Samurai Showdown 3	jp	119,95 DM
Sexy Parodius	jp	119,95 DM
Soviet Strike	us	119,95 DM
Street Racer	us	119,95 DM
Three Dirty Dwarves	dt	89,95 DM
Tomb Raider	dt	99,95 DM
Tunnel B1	dt	99,95 DM
Virtua Cop 2	jp	119,95 DM
- incl. Gun	jp	169,95 DM
Virtua On	us	119,95 DM
World Wide Soccer 97	dt	99,95 DM

Ab sofort im Internet:
www.flyingarts.komplex.net
Ab Dezember mit eigener Domain:
www.flyingarts.de
Info-News-Hints-Preise-Screenshots

Besucht uns auf der Computer '97 in Köln vom 15.11. bis 17.11.1996. Tolle Messeangebote!!!

Achtung: Ladenpreise können abweichen!!!

Flying Arts finden Sie in ...

Flying Arts
Im Forum Mühlheim
Hans-Böckler-Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
Tel. 0208 / 384362

Flying Arts
Im Isenburg-Zentrum
Frankf. Str. 168-176
63263 Neu-Isenburg
Tel. 06102 / 327787

Flying Arts
EKZ Altenessen
Altenessener Str. 411
45329 Essen
Tel. 0201 / 8379871

Demnächst Flying Arts auch in Ihrer Nähe!!!

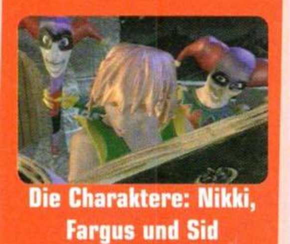
Versandkosten per Post NN 9,95 DM, per UPS NN 15,- DM. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 15,- DM Bearbeitungsgebühr zzgl. der entstandenen Kosten. Irrtümer und Preiskorrekturen vorbehalten!

Gunter Glos • Stefan Hellert

Pandemonium!

Einstiegshilfe

Versucht Euch auf Nikki einzuspielen, da Fargus den wichtigen Doppelsprung nicht kann. Sofort am Anfang des Spieles seht Ihr eine Statue auf einem Torbogen stehen. Wählt Nikki und schmeißt sie herunter. Dort findet Ihr einen Freezing Shoot, der sehr hilfreich ist. Ansonsten ist das Spiel sehr linear und bedarf eigentlich keiner weiteren Erklärung.



Die Charaktere: Nikki, Fargus und Sid



Der erste Boß: rennt um ihn herum und löst den Katapult aus

Einer der gemorphten Charaktere, in die Ihr Euch verwandelt



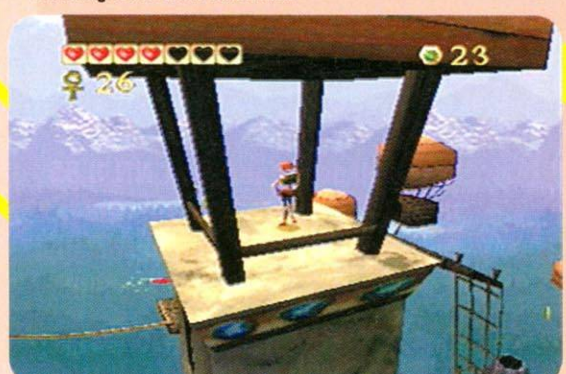
Hier seht Ihr eine der Extrawaffen, den Orbit Shoot

Gleich zu Beginn wartet das Spiel mit einem Render-Intro der Extraklasse auf, in dem die Zauberin Nikki mit dem durchgeknallten Hofnarr Fargus samt seiner Handpuppe Sid bei waghalsigen Zauberkunststücken beobachtet werden. Sie stehen auf dem Balkon eines Turmes weit über dem Königreich und probieren, was das Zauberbuch so alles hergibt.Da passiert es: auf die Aufforderung des Hofnarren hin, es doch mal so richtig krachen zu lassen, erscheint Yondo am Himmel. Yondo hat ein Maul, größer als er selbst, eben groß genug, das ganze Königreich mit einem Biß zu verschlingen. Mächtig Ärger! Doch das Buch hat als Kindersicherung für Verspielte auch gleich die Lösung parat. Um das gefräßige Ungeheuer in seine Dimension zurückzuschicken, müssen die beiden zu einer Wunschmaschine gelangen.

Angekündigt wird Pandemonium in der Werbung als hyperschnelles 3-D-Action-Jump'n Run mit psychedelischer Grafik. Und wirklich, der Reiz des Spieles liegt in der abwechslungsreichen Grafik, den geschickt eingesetzten Licht- und Schatteneffekten, den Jump'n Run-Elementen und den atemberaubenden, sich fortwährend drehenden Perspektiven. Die Umblendung von der zweiten in die dritte Dimension erzeugen gerade in den späteren Leveln das Gefühl, sich frei und ungezwungen im Raum zu bewegen. Leider sind die Grafiken und Animationsphasen der Charaktere etwas spärlich geraten. Hier hätten sich die Grafiker von Crystal Dynamics etwas mehr Mühe geben müssen.

Das Niveau des Spielspaßes steigt stetig, da sich die Qualität der Grafik ständig steigert und sich schwierige Passagen mit einfacheren Kursen abwechseln. Die Programmierer haben sich sicherlich Anregungen bei Vorbildern wie Donkey Kong Country 2 geholt (Schiff-Level, Unterwasser-Level und Kanonenfässer). Eure Spielfigur verwandelt sich in einigen Leveln in diverse Lebewesen, bspw. einen Frosch, eine Schildkröte, ein fettes Rhinozeros, das Gegner mit seinem Horn rammt oder in einen feuerspeienden Drachen, der Gegner und Bomben verbrennt.

Der zweite Boß: er verfolgt Euch mit dem Hammer, während Kreissägen auf Euch zukommen



Hoch über der Landschaft

Zaubern muß gelernt sein

Anreize, einen Spielabschnitt mehrmals zu spielen, werden dem Spieler nicht geboten. Da keine Aufgaben außer dem Sammeln von 300 Münzen für ein Extraleben zu erfüllen sind, leidet der Gesamteindruck etwas. Dennoch bleiben die Level bis zum Schluß einfallsreich und gut durchdacht.



Der letzte Level: rettet Euch vor der Kugel in den Kabinen

Die 18 Level spielen sich in einer Burg, der Unter- und Oberwelt und über den Wolken ab. Nach jedem 7. Level kämpft gegen einen Zwischenendgegner. Leider hat das Spiel nur einen Ein-Spieler-Modus. PlayStation Besitzer können sich auf ein faires, grafisch ansprechendes Spiel freuen. Leider hängt die Qualität der Grafik im Mittelteil etwas durch, steigt aber zum Ende hin zur Höchstform an. Die Musik (Trommeln, Banjos, Gitarren) untermalen die Szenen einfallsreich. Die Steuerung ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, aber im Verlauf des Spiels durchaus akzeptabel. Leider vermißt man bei Fargus die Dynamik und wünscht sich etwas mehr Sprungkraft. Ich habe das komplette Spiel mit Nikki durchgespielt, ohne daß je das Gefühl aufkam, daß man diesen oder jenen Level doch besser mit Fargus hätte spielen sollen.
Ein durchaus abwechslungsreiches Leveldesign und die exakten Kollisionsabfragen runden den positiven Gesamteindruck angenehm ab.



System: PlayStation
Genre: Jump'n Run
Spieler: 1
Level: 18+3
Besonderheiten: Paßwort

Hersteller: BMG
Entwickler: Crystal Dynamics
Testmuster: BMG

Veröffentlichung: November
Ca. Preis: 99,95 DM

8 von 10

Grafik .8
Sound .9
Gameplay .8

Götz Schmiedehausen • Philipp Noack

Lemminge *[dän. -norweg.]*, Gattung der Wühlmäuse, kleine bodenbewohnende Nagetiere Eurasiens und Nordamerikas. Der skandinavische Berg-Lemming z.B. unternimmt nach Massenvermehrungen Wanderungen infolge Nahrungsknappheit. Dabei kommt es oftmals zu plötzlichen mysteriösen Massensterben, auf die sich der „selbstmörderische" Ruf der Lemminge begründet.

Lomax in Lemmingland

Info

Das erste Videospiel um die grünhaarigen Nager ist LEMMINGS für Super Nintendo, welches Ende 1992 erschien. Mittels eines Cursors wählt man hier Funktionen wie Graben, Klettern oder Selbstmord aus, die man einem oder mehreren Lemmingen zuordnen kann. Ziel ist es, eine bestimmte Anzahl Kleintiere unbeschadet zum Ausgang zu geleiten. Eine Reihe neuer Funktionen und skurrile Lemmings-Abarten fanden sich in LEMMINGS 2: THE TRIBES, welches allgemein als etwas schwächer angesehen wird. Beide Module erschienen für alle gängigen Hand-Helds und 16-Bit-Konsolen. Der letzte Teil der Knobelreihe heißt 3D-Lemmings, welches das erste 32-Bit-Lemmings war. Hier wurde die Spielidee auf die dritte Dimension übertragen, allerdings scheiden sich an dem Spiel die Geister. Viele finden es schlichtweg brillant, während es auch ein ganze Reihe Leser gibt, die es als konfus, unübersichtlich und unnötig ansehen.



Die Haie lassen sich mit der bewährten Spin-Attacke ausschalten



Im letzten Level begegnet Ihr einigen Schleim-Lemmings



Auf die Skelette sollte man besser nicht hüpfen, sondern nur auf geschlossenen Särge



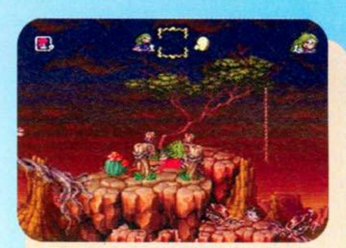
Hier wählt Lomax seine Fähigkeiten aus

Nach unserem Preview in Ausgabe 9/96 meldeten sich viele Leser bei uns, die wissen wollten, ob Lomax in Lemmingland auch für die Fans des Lemmings-Spielprinzips geeignet sei. Um einem Mißverständnis gleich vorzubeugen: Lomax ist wirklich ein reinrassiges Jump`n Run, welches sich so mancher Idee oder Figur aus den Lemmings-Spielen bedient. Der Hauptdarsteller Lomax muß Lemmingland aus den Klauen des Zauberers Evil Ed befreien, der die kreuzdebilen Nager mit den Amöbenhirnen in eine Horde mißgestalteter Ungeheuer verwandelt hat. Neben der klassischen Spin-Attacke kann Lomax noch seinen Helm auf die Gegner werfen, die sich bei Berührung wieder in sympathisch grinsende Lemminge verwandeln. Weiterhin sammelt Lomax verschiedene Symbole auf, die er über eine Art Denkfunktion (Ein kleines Untermenü mit sechs auszuwählenden Fähigkeiten) aktivieren kann.

Er kann bspw. mit seinen Helmfedern kurzzeitig schweben, sich auf höhergelegene Plattformen hangeln, eine Brücke in die Luft bauen oder durch Felsblöcke graben.

PlayStation demonstriert zwei Dimensionen

Viele Kritiker sagen der Sony-Hardware nach, daß sie wunderbar Polygone auf den Bildschirm zaubern und 3D-Grafiken darstellen kann, doch für den 2D-Bereich nicht so geeignet sei. Doch ebenso wie Rayman stellt auch Lomax unter Beweis, daß in punkto Farbenpracht, Parallax-Scrolling oder Sprite-Animation keinerlei Mankos festzustellen sind. Die Comic-Figuren wie Zombie-Lemmings, Skelette, die aus dem Sarg springen, Haie und andere Charaktere sowie die vielen verschiedenen Level-Thematiken beeindrucken durch einen originellen und witzigen Zeichenstil. Der Schwierigkeitsgrad ist ebenfalls nicht allzu hoch, etwas unglücklich ist allerdings die Paßwort-Funktion. Anders, als man es von weiteren Titeln wie Crash Bandicoot oder Mario kennt, bekommt der Spieler beim Neustart durch ein Paßwort nicht eine gewisse Menge an Leben zugesprochen, sondern macht wirklich da weiter, wo zuletzt der Faden riß. Dies kann aber bedeuten, daß man ein Paßwort hat, das nur noch ein Leben beinhaltet, und dies kann den Spielablauf unnötig dramatisieren und frustrierend gestalten. Zudem ist die Kollisionsabfrage nicht ganz astrein, was manchmal zu krassen Fehlsprüngen und dem jähen Ableben des Lemmings führt. Insgesamt handelt es sich um ein überdurchschnittliches Spiel mit einer schönen Thematik und kinderfreundlicher Optik, welches jedoch zu wenig spektakulär ist und technisch nicht überzeugend genug ist, um einen absoluten Spitzenplatz im Jump'n Run-Gedränge einzunehmen.



Oftmals kann Lomax in den Hintergrund laufen



System:	PlayStation	Hersteller:	Psygnosis
Genre:	Jump'n Run	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1	Testmuster:	Psygnosis
Level:	40		
Besonderheiten:	Paßwort-System	Veröffentlichung:	November
		Ca. Preis:	99,- DM

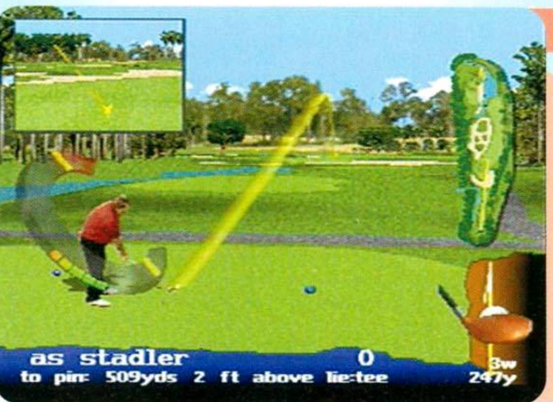
7 von 10

Grafik	**7**
Sound	**8**
Gameplay	**7**

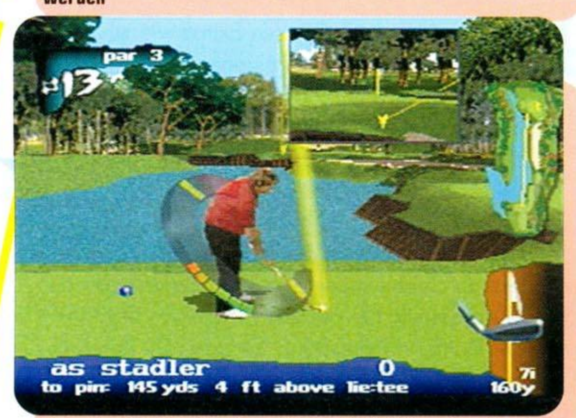
PGA Tour 97



Die Greens können auf Wunsch mit einem Gitter überzogen werden



Die Bild-in-Bild Technik macht PGA 97 um einiges übersichtlicher



Neu: die Risk-Anzeige beurteilt den Risikofaktor des nächsten Schlages

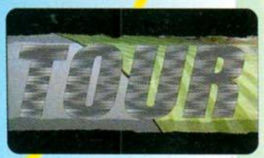
Einstiegshilfe

Tastet Euch zunächst als Amateur an den Golfsport heran. Später könnt Ihr dann getrost in die Rolle der Pros schlüpfen und nach und nach die Einstellungen erschweren. Laßt Euch von den Ladezeiten nicht entnerven, Golf ist ein ruhiger Sport.

Ein Grund für den Erfolg von EA Sports ist sicherlich die Tatsache, daß gute Mehrspieler-Games leider ebenso selten wie beliebt sind. Da sich Sportspiele wie z.B. Golf, nun mal bestens für mehrköpfige Haushalte eignen, war es nur die logische Konsequenz, dem Verkaufsschlager PGA 96 ein 97er Sequel folgen zu lassen. Und dieser Nachfolger hat es in sich: neben einer schnellen Übungsrunde können Wohnzimmergolfer zusätzlich auf jede Menge Spielmodi, wie etwa Stroke Play (18 Löcher, front/back 9), Shoot Out, Skins Play (18 Löcher, front/back 9) oder Tournament (18, 36, 72 Löcher) zurückgreifen. Werden die 18 Löcher des TPC at Sawgrass dennoch zu langweilig, kann man seinen digitalisierten Golfer per Knopfdruck auf die Links at Spanish Bay versetzen. Wer nicht mehr mit seinen drei Geschwistern zusammenlebt, kann gegen die besten Golfer der Welt (u.a. Davis Love III, Mark O´Meara, Craig Stadler) antreten oder, fühlt er sich gut genug, sogar in deren Haut schlüpfen. Neuheiten im Vergleich zur 96er Version liegen vor allem in der Schlagvorschau, den extrem ausgiebigen Statistiken, den zahlreichen Kameraperspektiven bzw. Blickwinkeln und der Bild-in-Bild-Technik, die es ermöglicht, z.B. den Auftreffpunkt des Balles in einem kleinen Fenster zu betrachten. Erstmals wurden auch beinahe alle Tasten des Joypads ausgenutzt, d.h. man klickt sich nicht mehr durch endlose Menüs, sondern erledigt alles durch simplen Tastendruck oder einfache Tastenkombinationen.











Golf für Jedermann

Der größte Vorteil von PGA Tour ist nach wie vor die extreme Familienfreundlichkeit. Dank der zahlreichen Einstellungen in puncto Schwierigkeitsgrad kann der achtjährige Profizocker eine faire Partie Golf gegen seine Oma spielen, die ansonsten eher Weltmeisterin im Strümpfe häkeln ist. Beinahe sämtliche Optionen auf die Tasten zu legen, halte ich für Geschmacksache, sicherlich geht einiges schneller/leichter von der Hand, allzu gerne wird aber auch die ein oder andere Möglichkeit vergessen. Da PGA Tour 97 einige Einstellungsmöglichkeiten mehr zu bieten hat als sein Vorgänger und ihm auch in technischer Hinsicht leicht überlegen ist, sind alle Neueinsteiger mit EA Sports neuestem Produkt bestens beraten. Wer bereits PGA 96 besitzt, kann getrost auf das Sequel verzichten, Hardcore-Fans selbstverständlich ausgenommen.

System:	PlayStation
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Level:	36 Löcher
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

9 von 10

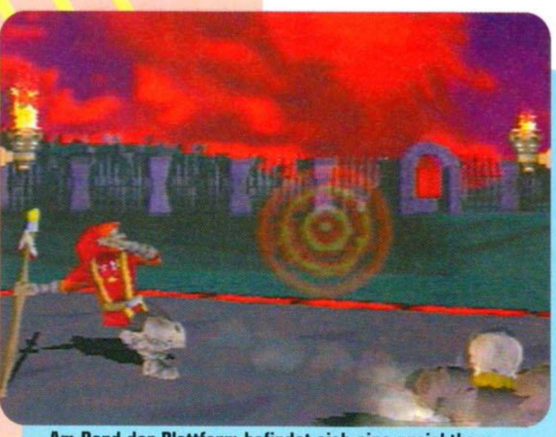
Grafik	**8**
Sound	**7**
Gameplay	**8**

Andreas Binzenhöfer • Stefan Hellert

Iron & Blood

INFO

Wenn es um hochkarätige Lizenzen geht, hat Acclaim immer einen guten Riecher. So ist auch die AD&D Lizenz nicht von schlechten Eltern. TSR, eine der führenden Firmen im Brett-Rollenspiel-Markt, landete mit dem"Advanced Dungeons & Dragons" Szenario einen potentiellen Hit in den USA. 1988 sorgte SSI mit „Pool of Radiance" dafür, daß sich die AD&D Serie auch auf dem PC zum Hit entwickelte.

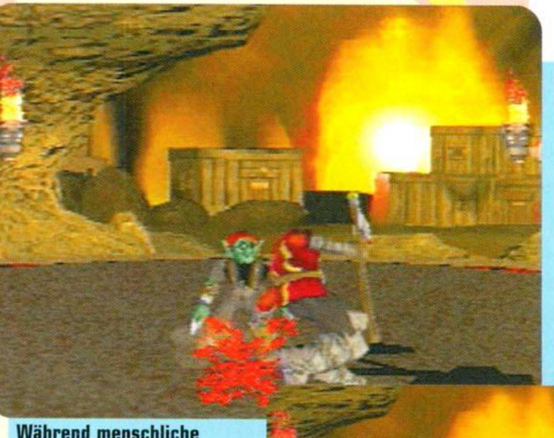


Am Rand der Plattform befindet sich eine unsichtbare Mauer



Im Campaign Mode kämpfen zwei Gruppen gegeneinander

Iron and Blood verkörpert mehr oder weniger den ersten Versuch, die beiden Genres Beat´em Up und Rollenspiel zu verschmelzen (schließlich heißt die Entwicklerfirma ja auch Take 2). Basierend auf der AD&D (Advanced Dungeons & Dragons)-Lizenz, findet in der mystischen Welt von Ravenloft das Duell zwischen den Mächte der Ordnung und des Chaos statt. Beide Seiten sind mit jeweils acht Kämpfern vertreten, macht summa summarum 16 Kämpfer (+ vier Geheimcharaktere). Im Head to Head-Modus verprügelt Ihr mit einem Repräsentanten der ordentlichen bzw. der chaotischen Partei die jeweils gegnerische Truppe mit beachtlichen 225.000 Polygonen pro Sekunde. Das eigentliche Kernstück aber bildet der Campaign-Mode. Hier bilden sich Untergruppen der beiden Mächte, die dann gegeneinander antreten. Sammelt man auf diese Weise genügend Kampferfahrung, wird man mit diversen Extras wie zusätzlichen Spells belohnt, die den eigenen Fighter aufwerten. Gekämpft wird in schönster 3D-Manier à la Toh Shin Den, wobei die dritte Perspektive erfreulicherweise wirklich genutzt werden kann. Rollenspielgerecht sind die Kämpfer mit allerlei Waffen (64 an der Zahl) und übersinnlichen Kräften ausgestattet. Die Lebensenergie wird nicht durch die übliche Leiste, sondern durch eine unterschiedlich hoch brennende Fackel dargestellt. Neu ist auch, daß man nicht mehr von der Plattform fallen kann, sondern am Rand derselben an einer unsichtbaren, magischen Mauer abprallt.



Während menschliche Kämpfer rotes Blut verlieren...

... fließt bei Knomen grünes Blut

Tanz mit dem Vampir

Iron and Blood bringt jede Menge Abwechslung ins Beat´em Up Genre. Es macht einfach Spaß, sich mit Monstern, Hexen oder Gnomen zu bekriegen. Auch die diversen Items sorgen für frischen Wind. Die Kämpfer RPG-typisch aufbauen zu können, findet man schließlich nicht alle Tage. Am reinen Beat´em Up merkt man allerdings, daß die absolute Bewegungsfreiheit längst nicht hundertprozentig auf der Höhe ist. Zu wenig Ausweichmöglichkeiten in die dritte Perspektive, träges Anpassen der Blickrichtung oder Decken auf Taste sind nur einige Kritikpunkte. Eine Tatsache mit der jedoch noch alle Vertreter des Genres zu kämpfen haben. Da Iron & Blood aber technisch auf der Höhe ist und ein gutes Beat´em Up dazu, werden vor allem Ravenloft-Begeisterte nicht darum herum kommen.

System:	PlayStation	Hersteller:	Acclaim
Genre:	Beat'em Up	Entwickler:	Take 2
Spieler:	1-2	Testmuster:	Acclaim
Level:	18		
Besonderheiten:	Memory-Card,	Veröffentlichung:	Dezember
		Ca. Preis:	99.- DM

7 von 10

Grafik	**8**
Sound	**7**
Gameplay	**7**



Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

10.00-18.30, Samstag: 10.00-13.00

Laden und Versand

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Action Replay	89,90
6 Button Joypad	19,90
6 Button Infrarot Joypad	49,90
Joypad Verlängerung	9,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Aliensoldier d	49,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Arrowflash d	29,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballonboy	19,90
Ballz d	29,90
Batman Forever d	49,90
Batman Return d	19,90
Battletoads d	29,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Bill Walsh d	19,90
Captain Planet d	19,90
Castlevania d	29,90
Chakan d	19,90
Chiki Chiki Boy d	29,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90
Corporation d	19,90
Crackdown d	29,90
Crudedudes d	29,90
Cuthroat Island d	39,90
Cyborg Justice d	29,90
Dino Dini Soccer d	39,90
Disney Collection d	49,90
DJ Boy d	19,90
Dracula	39,90
Dragons Revenge d	49,90
Dr. Robotnik d	49,90
Dschungelbuch d	79,90
Dynamite Headdy d	39,90
Earth Defense eu	19,90
Earth Worm Jim 2 d	69,90
Empire of Steel	39,90
Eternal Champions d	39,90
Ex Mutants d	19,90
Fever Pitch Soccher d	69,90
Fifa '96 d	89,90
Flink d	49,90
Galahad d	29,90
Generations Lost d	29,90
Grand Slam Tennis d	49,90
Gynoug d	29,90
Izzy's Quest d	69,90
Joe Montana d	29,90
Ishido d	39,90
Justice League d	29,90
King of Monsters d	39,90
Landstalker komp. deutsch	49,90
Last Battle d	39,90
Lemmings d	39,90
Lemmings 2 d	29,90
Megaturrican d	29,90
Micromachines 2 d	49,90
Mighty Max d	29,90
Mutant League Hockey d	29,90
Mystic Defender d	29,90
NBA TE d	29,90
NFL Quaterback d	29,90
NHL '96 d	89,90
Normy's Beach Babe d	19,90
Ottifanten d	29,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	39,90
PGA Tour Golf III d	49,90
PGA Tourgolf '96	89,90
Phantom 2040 d	29,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Primal Rage d	69,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	69,90
Puggsy d	39,90
Punisher d	39,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	29,90
Real Monsters d	39,90
Revolution X d	29,90
Riskey Woods d	39,90
Ristar d	39,90
Robocop vs Terminator d	29,90
Rocket Knight Adv. d	29,90
Schlümpfe eu	39,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shaq Fu d	49,90
Skeleton Crew d	29,90
Skidmarks	89,90
Skitchin d	19,90
Slam Master d	39,90
Soleil komp. deutsch	39,90
Sonic & Knuckles d	39,90
Sparkster d	29,90
Spot goes to Hollywood d	39,90
Sylvester & Tweety d	39,90
Syndicate d	49,90
Talmit's Adventure d	29,90
Tazmania 2 d	39,90
Tiny Toons d	39,90
Toe, Jam & Earl 2 d	29,90
Toughman Boxing	39,90
Tournament Fighers	39,90
Toy Story d	79,90
Two Crude Dudes	29,90
Vermillion	39,90
Wani Wani World I	19,90
Warlock d	49,90
Warpspeed d	29,90
Weapon Lord d	109,90
Whac a Critter d	19,90
Worms d	79,90
Winterchallenge	19,90
World Cup USA d	39,90
Wrestlemania Arcade d	49,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	29,90
ZeroT	69,90
Zombies d	29,90
Zoop d	49,90

SATURN

Titel	Preis
Saturn d	429,90
Saturn + Sega Ralley d	499,90
Joypad	49,90
Cobra Joystick	69,90
Action Replay - G. Buster -	89,90
Backup Ram	99,90
Alien d	79,90
Alien eu	89,90
Blackfire d	89,90
Blam ! Machine Head d	89,90
Bubble Bobble Coll. d	79,90
Bug d	79,90
Bomberman jp	129,90
Creature Shock jp.	99,90
Daytona d	49,90
Darkstalker 2 Nightwarrior d	99,90
Defcon 5 d	79,90
Digital Pinball d	49,90
Destruction Derby d	79,90
Discworld d	79,90
Exhumed d	89,90
FIFA '96 d	79,90
Fighting Vipers jp	129,90
Galaxy Fight d	89,90
Galactic Attack d	79,90
Ghenwars d	89,90
Guardian Heroes us	69,90
Highway 2000 d	89,90
Iron Storm us	109,90
Johnny Bazookatone d	69,90
Keio 2 d	89,90
Lemmings d	79,90
Magic Carpet	89,90
Mansion of Hidden Souls d	49,90
Mystaria d	79,90
NBA Action d	79,90
Need for Speed d	99,90
NFL Qua. Club 97 d	89,90
NHL Allstars d	49,90
Nights + Analog Pad d	149,90
NBA TE d	69,90
Olympic Soccer d	79,90
Panzer Dragoon d	49,90
Panzer Dragoon 2 d	89,90
Primal Rafge d	89,90
Pro Pinball d	99,90
Puzzle Bobble 2 jp	69,90
Rayman us	99,90
Revolution X d	79,90
Rise of Robots 2	79,90
Roadrash d	99,90
Sega Ralley d	79,90
Shellshock d	69,90
Shinobi X	49,90
Slam'n Jam d	89,90
Skeleton Warrior d	89,90
Space Hulk d	99,90
Starfighter 3000 d	89,90
Streetfighter Alpha d	69.90
Striker	89,90
Themepark d	89,90
Tomb Raider dt	89,90
Toshinden d	99,90
True Pinball d	69,90
Virtua Fighter Kids jp	99,90
Virtua Fighter Remix d	49,90
Virtual Golf d	89,90
Virtua Gun d	89,90
Virtua Racing d	69,90
Wipe Out d	69,90
World Advanced Military 2 jp	99,90
World Cup Golf d	69,90
World Wide Soccer '97	89,90
WWF Arcade Game	69,90

SUPER NES

Titel	Preis
Action Replay MK3	89,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
Megamaster Joystick	39,90
J. Verlängerung	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Pad Hyperbeam	39,90
Actraizer 2 eu	49,90
Adventure Island 2 d	39,90
Art of Fighting d	49,90
Asterix eu	49,90
Asterix & Obelix d	89,90
Axlay eu	39,90
Battleclash eu	39,90
Battletank 2 eu	69,90
Battletoads Doubledragon	49,90
BC Kid d	39,90
Beavis & Butthead d	39,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Big Sky Trooper d	49,90
Blackhawk eu	69,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny eu	69,90
Breath of Fire 2 DA	99,90
Civilization us	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	39,90
Crazy Chase d	39,90
Cutthroat Island	39,90
Daze before Christmas d	49,90
Deep Space Nine d	99,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Donkey Kong Country 2 eu	99,90
Dropzone eu	39,90
Dschungelbuch eu	49,90
Earthworm Jim 2 eu	69,90
Fever Pitch Soccer d	49,90
Flashback d	69,90
Flintstones eu	69,90
Flintstione Movie	69,90
Frantic Flea d	49,90
Ghoulpatrol d	29,90
Hebereke Popoitto d	29,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hungry Dinosaurs d	69,90
Hurricanes d	29,90
Illusion of Time d	119,90
Illusion of Time eu	49,90
Izzy's Quest d	79,90
James Pond 3 d	39,90
John Madden '95 d	49,90
Judge Dredd eu	49,90
Jungle Strike d	79,90
Justic League d	49,90
King Arthurs World d	69,90
Kirby's Ghost Trap d	69,90
Kirby's Dream Course d	79,90
Looney Toons Factory d	39,90
Lufia 2 us	139,90
Lufia 2 dt ab Nov.	119,90
Mario Allstars d	59,90
Mario Basler Fussball	49,90
Mariokart dt	59,90
Megaman X eu	49,90
Metroid d	59,90
Mickey & Minnie d	89,90
Micro Machines 2 eu	89,90
Mighty Max d	39,90
Mr. Nutz d	39,90
NBA live '96 d	99,90
NFL Quaterback d	39,90
NHL Hocky '96 d	99,90
On the Ball d	39,90
Pagemaster eu	39,90
PGA '96 d	79,90
Pop'n Twinbee d	49,90
Powerdrive dt	49,90
Primal Rage eu	69,90
Prince of Persia eu	49,90
Probotector eu	49,90
Punch Out d	39,90
Radical Rex d	49,90
Return of Jedi	79,90
Revolution X d	49,90
Run Saber eu	69,90
Schlümpfe eu	69,90
Schlümpfe 2 DA	129,90
Shaq Fu d	49,90
Simcity eu	59,90
Soulblazer eu	69,90
Sonic Blastman d	69,90
Spiderman Separation d	69,90
Spindizzy World eu	49,90
Spirou eu	99,90
Stargate d	49,90
Startreck Next Gener. d	99,90
Startreck Deep Space 9 d	99,90
Streetfighter Alpha 2 d	139,90
Stuntrace FX eu	79,90
Terranigma d	119,90
Tetris & Dr. Mario d	69,90
Themepark d	119,90
Timeslip eu	29,90
Time Cop eu	39,90
Tiny Toons d	39,90
Tim in Tibet eu	89,90
Tom & Jerry d	69,90
Turbo Toons d	49,90
Turrican 2 eu	49,90
Urban Strike d	59,90
Vortex d	39,90
Warlock d	39,90
Waterworld d	79,90
Weaponlord eu	79,90
World Heros eu	49,90
World Master Golf d	49,90
WWF Wrestlem. ARCADE d	99,90
WWF Raw inkl. Video d	49,90
Zelda dt	69,90
Zombies d	39,90

SEGA 32 X

Titel	Preis
Fifa Soccer '96 d	39,90
NBA Jam T.E.	29,90
NFL Quarterback d	19,90
Knuckles & Chaotix d	59,90
WWF Raw d	29,90
Virtua Fighter d	39,90

SEGA 32 X CD

Titel	Preis
Corpsekiller d	19,90
Nighttrap d	79,90
Slamcity d	39,90
Supreme Warrior d	29,90

PLAYSTATION

Titel	Preis
Playstation d	379,90
Playstation inkl Umbau	459,90
Mad Catz Lenkrad & Ped.	149,90
Action Replay - G. Buster - d	89,90
Analog Jpystick Sony	129,90
Antennen Kabel	49,90
Ascii Pad d	69,90
Cobra Joystick	69,90
Enforcer Gun z.B. f. D. Hard	59,90
Joypad d	55,90
Joypad Dauerfeuer	29,90
J. Verlängerung	19,90
Link-Kabel	39,90
Memory Card	45,90
Memory Card 8 fach	79,90
Multi Tap d	65,90
Namco Necon Controller	89,90
RGB Kabel	39,90
Tasche für Playstation	29,90
Actua Golf d	89,90
Adidas Power Soccer d	89,90
Andretti Racing d	89,90
Alien Triology eu	89,90
Air Combat d	59,90
Agile Warrior	79,90
Aquanaut's Holliday d	99,90
Assault Rigs d	79,90
A-Train d	99,90
Blam ! Machine Head d	89,90
Beyond the Beyond us	109,90
Blazing Dragon's us	119,90
Blazing Dragon's dt	89,90
Bubble Bobble Collection d	89,90
Casper d	89,90
Chessmaster 3d	79,90
Crash Bandicoot us	109,90
Cybersled d	89,90
Cyberia d	89,90
Davis cup Tennis 97 d	89,90
Defcon 5 d	69,90
Descent d	69,90
Disc World komp. deutsch	89,90
Die Hard Triology us	109,90
Die Hard dt ab 22.11	89,90
Epidemic - Kileak 2 us	109,90
Extreme Pinball d	79,90
Fade to Black d	89,90
	89,90
FORMULA ONE d	99,90
Galaxy Fight d	69,90
Gex d	89,90
Goalstorm d	89,90
Gunship d	99,90
Hi Octane d	39,90
Impact Racing d	89,90
Inter. Track & Field d	99,90
Johnny Bazookatone d	79,90
John Madden Football 97 d	89,90
Jumping Flash 2 d	99,90
Jupiter Srike d	79,90
Lone Soldier d	79,90
Magic Carpet d	79,90
Myst us	109,90
Namco Museum Vol 1 d	99,90
Namco Museum Vol 2 d	89,90
NBA Live d	89,90
NBA TE	59,90
NBA In the Zone d	79,90
Necrodome d	89,90
Need for Speed d	79,90
NFL Gameday d	99,90
Olympic Soccer d	89,90
Olympic Summer Games d	79,90
Parodius d	79,90
PGA '96 d	69,90
PGA Tour 97 d	89,90
Primal Rage d	89,90
Pro Pinball d	89,90
Project Overkill US	99,90
Philosoma d	79,90
Po'ed	89,90
Puzzle Bobble 2 d	69,90
RAN Soccer d	79,90
Raging Skies d	99,90
Resident Evil dt unzens.	89,90
Returnfire dt	89,90
Rise of the Robots 2 d	79,90
Ridge Racer Revolution d	99,90
Road Rash d	79,90
Shell Shock d	69,90
Shockwave d	79,90
Sim City 2000 d	89,90
Skeleton Warrior d	79,90
Slam & Jam d	89,90
Space Hulk d	89,90
Cool Spot III dt	89,90
Starblade Alpha d	89,90
Starfighter 3000 d	89,90
Streetfighter Alpha d	69,90
Streetracer dt	89,90
Striker d	89,90
Tekken 2 jp	89,90
Tekken 2 dt	109,90
Thunderhawk eu	59,90
Time Commando d	89,90
Top Gun Fire at Will d	99,90
Toshinden 2 d	99,90
True Pinball	89,90
Tunnel B1 d	89,90
Twisted Metal d	89,90
View Point d	89,90
Wipeout 2097 d	99,90
William's Arcade Classic d	69,90
Wing Commander 3 d	89,90
World Cup Golf d	59,90
Worms d	79,90
WWF Arcade d	79,90
Zero Devide d	69,90

MEGA CD

Titel	Preis
MEGA CD 2 m. Spiel	79,90
Afterburner d	19,90
Arcade Classics d	39,90
Batman Return d	19,90
Battle Corpse d	29,90
Battle Frenzy d	19,90
Beast 2 d	49,90
Bill Walsh us	9,90
Bill Walsh d	19,90
Bloodshot d	49,90
Chuck Rock d	29,90
Chuck Rock 2	49,90
Corpse Killer d	19,90
Dungeon Master 2 d	29,90
Earthworm Jim d	39,90
Ecco d	29,90
Eternal Champions d	39,90
FIFA d	49,90
Formula One d	49,90
Flink d	19,90
Final Fight d	29,90
Heavy Nova I	9,90
Hook d	29,90
Hook us	9,90
Jurassic Park	39,90
Keio Flying Squad d	29,90
Kids on Site d	19,90
Microcosm d	19,90
NBA Jam us	19,90
NFL Greatest us	29,90
NHL '94 d	9,90
Nighttrap d	29,90
Prince of Persia d	29,90
Puggsy d	29,90
Road Avenger d	19,90
Robo Aleste d	29,90
Sensible Soccer d	49,90
Shining Force d	59,90
Sherlock Holmes d	19,90
Sherlock Holmes 2 d	39,90
Silpheed d	19,90
Slamcity d	19,90
Sonic d	9,90
Son of Chuck	39,90
Solfeace & Cobra Com. d	29,90
Supreme Warrior d	49,90
Terminator d	19,90
Thunderhawk d	39,90
Tomcat Alley d	29,90
Time Gal d	19,90
Wolfchild d	19,90
World Cup USA d	39,90

GAME GEAR

Titel	Preis
Ariel j	9,90
Bart vs. the World d	29,90
Chakan d	29,90
Chuck Rock d	39,90
Columns d	19,90
Crash Dummies d	29,90
Devilish d	19,90
Dragon Bruce Lee d	39,90
Dragon Crystal d	29,90
Drop Zone d	29,90
Ecco 2 d	19,90
Ernie Els Golf d	29,90
F1 Grand Prix d	29,90
Factory Panic d	19,90
Global Gladiators d	39,90
Halley Wars d	19,90
Hurricanes d	29,90
Itchy & Scratchy d	39,90
Judge Dredd d	29,90
Leaderboard Golf d	19,90
Mickey Maus Legend d	39,90
Monstertrucks d	29,90
Pete Sampras Tennis d	29,90
Put & Putter d	19,90
Ryu Kyu jp	19,90
Sonic Triple Trouble d	39,90
Space Harrier d	19,90
Stargate d	29,90
Strider 2 d	19,90
Talespin d	39,90
Tazmania d	39,90
Tazmania 2 d	39,90
True Lies d	29,90

MASTER SYSTEM

Titel	Preis
Aral Assault	9,90
Andre Agassi	9,90
Carmen Sandiego	19,90
E- Swat	9,90
Gainground	9,90
Gauntlet	19,90
Shadow of the Beast	9,90

LIEFERBEDINGUNGEN

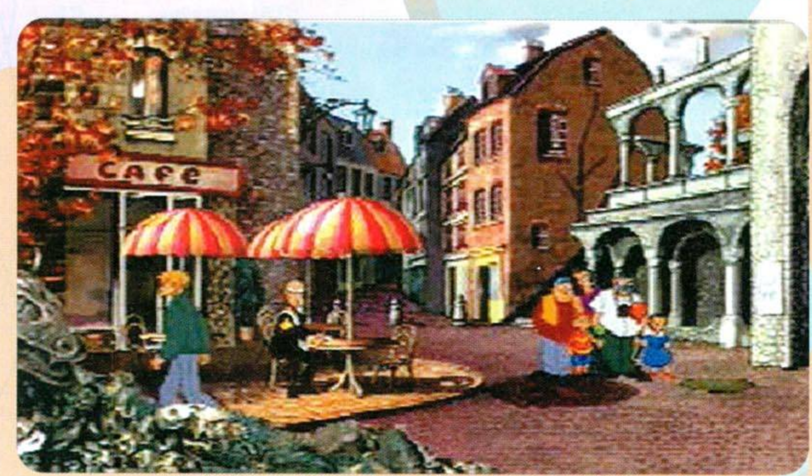
us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japansches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter.
Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben.
Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an.
Wir berechnen für Porto - und Versandkosten DM 9,90

X - Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

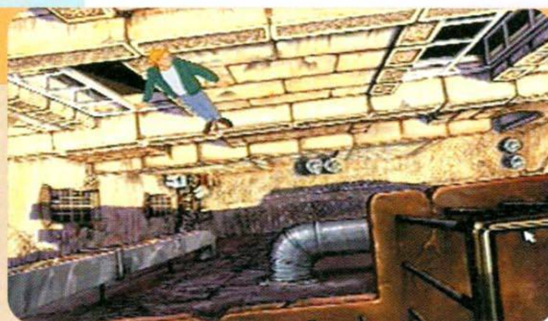
Internet: Http://www.gamezone.de

Julian Ossent • Holger Gößmann

Baphomets Fluch



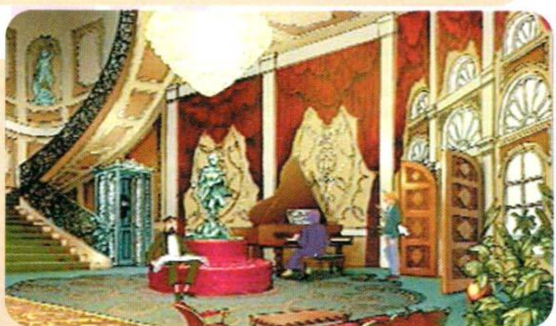
Die Pariser Verkehrspolizei bei ihrer Lieblingsbeschäftigung: Ausruhen


Höhenangst können Schatzjäger hier nicht gebrauchen

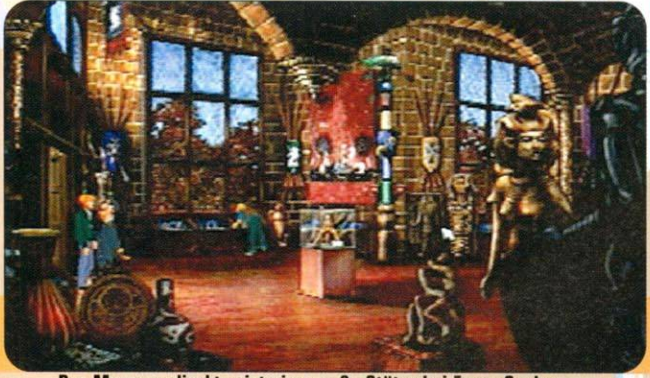

Erste Gespräche mit der Reporterin Nicole Collard

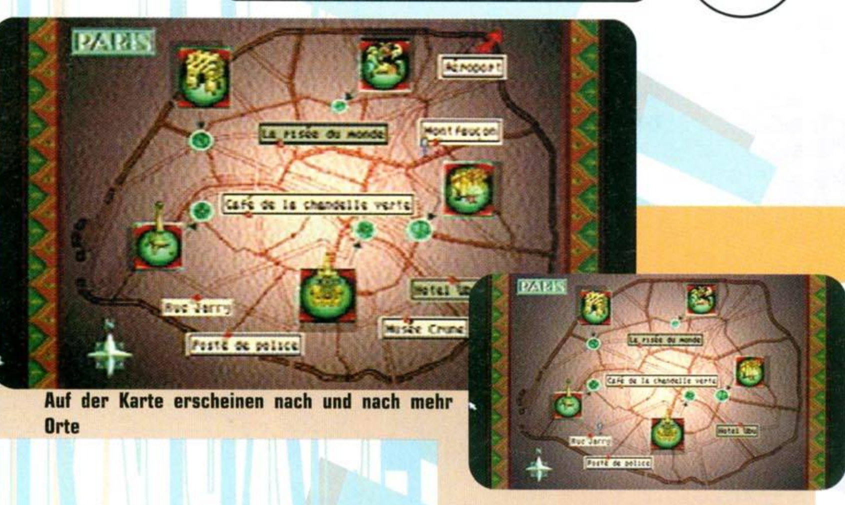
Alle Fans von Grafik-Adventures dürfen sich freuen, denn nach dem exzellenten Discworld ist nun ein weiterer hervorragender Vertreter seines Genres erhältlich Hauptdarsteller in Broken Sword, so der englische Originaltitel, ist der amerikanische Student George Stobbart, der seinen Urlaub in Paris verbringt, um die Stadt der Liebe und des „savoir-vivre" in vollen Zügen zu genießen. Doch an einem schönen Herbstmorgen in einem der ruhigen Straßencafés sitzend wird er Zeuge, wie ein als Clown verkleideter Mann einem der anderen Bistro-Gäste die Aktentasche stiehlt, stattdessen eine Ziehharmonika zurückläßt und in einer Seitengasse verschwindet. Doch ehe George reagieren kann, entpuppt sich das Musikinstrument als Zeitbombe, und eine gewaltige Explosion, die unser Protagonist nur mit Glück überlebt, verwüstet das Café. Eben dieses Glück hat der Besitzer der Aktentasche nicht, er kommt bei dem Attentat ums Leben. Nachdem George vorübergehend als Tatverdächtiger verhört wurde, beschließt er, der Sache selbst auf den Grund zu gehen; dabei erhält er unerwartet die Unterstützung von Nicole, einer jungen Fotojournalistin, die den Ermordeten im Bistro treffen sollte. Doch die beiden ahnen nicht, in was sie da hineinrutschen und was Ihnen noch bevorsteht, denn der Clown ist mehr als nur ein irrer Attentäter; und schon bald erfährt unser Detektiv-Duo, daß selbst der seit Jahrhunderten für ausgelöscht gehaltene Ritterorden der Templer, der die Pilger während der Kreuzzüge verteidigte und Anfang des 14. Jahrhunderts der Inquisition zum Opfer fiel, tief in diesen Mordfall verstrickt ist.


Der Kostümladen bringt Euch auf die Spur des Mörders

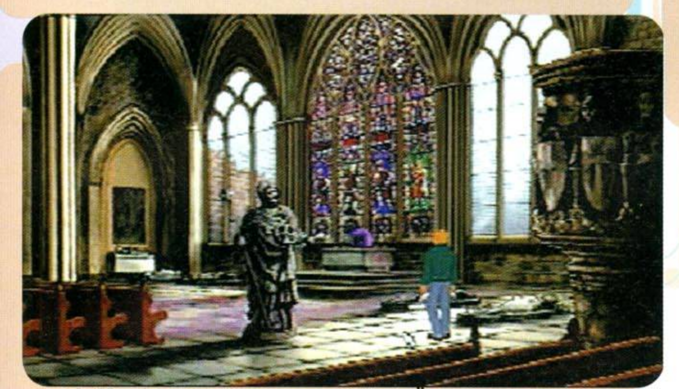

Die alte Frau am Klavier erweist sich als äußerst hilfreich


Im Kanalsystem findet Ihr die Clownnase


Der Museumsdirektor ist eine große Stütze bei Eurer Suche



Auf der Karte erscheinen nach und nach mehr Orte


In Montfaucon stößt George auf weitere Überreste der Templer


Der Putzmann ist keine besonders gute Hilfe für Euch


Die Gespräche mit Nicole sind immer sehr erfreulich


Die Grafik ist hervorragend gezeichnet

Gesteuert wird George über ein einfaches Point-and-Klick-Interface, an den entsprechenden „Hot Spots" kann man Gegenstände aufnehmen, bereits im Inventar befindliche benutzen sowie mit anderen Charakteren sprechen. Während der Kommunikation sind kleine Icons eingeblendet, die Gesprächsthemen symbolisieren. Durch einen Klick werden sie ausgewählt, und die jeweilige Person erzählt (hoffentlich) alles darüber, was sie weiß. Insgesamt muß man mit rund 60 Personen plaudern und über 70 Orte besuchen, um ans Ziel der ungewissen Reise zu kommen. Da George bei zuviel Übereifer auch das Zeitliche segnen kann, dürft Ihr jederzeit abspeichern, um nicht ganze Passagen noch einmal spielen zu müssen.

Verflucht gut

Baphomets Fluch gehört sicher zu den besten Adventures, die ich je gespielt habe; was hier an Atmosphäre aufgebaut wird, sucht seinesgleichen. Die Grafiken sind liebevoll gezeichnet und extrem detailliert, die Animation der Personen fast schon wie in einem Zeichentrickfilm und die Sounduntermalung grandios mit einem Orchester in Szene gesetzt. Doch was noch viel wichtiger ist, auch spielerisch wurden kaum Fehler gemacht. Die Puzzles sind fair und logisch, manchmal vielleicht sogar etwas zu einfach, - blödsinniges Herumprobieren entfällt, und das gefällt. Lediglich die Gespräche sind mir teilweise etwas zu lang geraten, gerade in Irland wird definitiv zu viel geschwafelt. Trotzdem bleibt Baphomet´s Fluch bis zum Ende spannend und atmosphärisch dicht gepackt, Fans der Indiana Jones-Filme werden hier Anleihen en masse finden. Fazit: Einen besseren Einstand konnte Revolution kaum feiern; jeder, der sich auch nur im entferntesten für Spiele dieser Art interessiert, sollte sofort zugreifen.

Geschichtlicher Abriß:

Die Templer waren ein Ritterorden, der während der Kreuzzüge zum Schutz christlicher Pilger auf deren Reise ins besetzte Jerusalem eingesetzt wurde. Im Laufe der Jahre erlangten sie große finanzielle und politische Macht, da ihnen auf Grund ihrer überragenden militärischen Fähigkeiten und ihrem selbstlosen Einsatz Könige und sogar Päpste Staats- und Kirchenschätze anvertrauten. Dadurch schufen sie sich jedoch auch jede Menge Feinde, die das Gerücht in die Welt setzten, die Templer beteten in Wahrheit einen Dämon namens Baphomet an. Das nutzte der französische König Philipp IV. 1307 letztlich aus, als er, in der Hoffnung sich den legendären Schatz der Templer aneignen zu können, die Ordensritter verhaften und exekutieren ließ. Doch diese hatten, die Situation vorausahnend, alle Reichtümer mit ihrer Flotte in Sicherheit bringen lassen. Wohin, ist bis heute ungeklärt.



System: PlayStation
Genre: Grafik-Adventure
Spieler: 1
Level: entfällt
Besonderheiten: Memory Card, Maus

Hersteller: Sony
Entwickler: Revolution
Testmuster: Sony
Veröffentlichung: Oktober
Ca. Preis: 99,- DM

9 von 10

Grafik	10
Sound	9
Gameplay	9

Philipp Noack • Markus Appel

Soviet Strike



Eine Hellfire-Rakete und der Bildschirm verwandelt sich in ein Flammenmeer



Wie bei den 16-Bit-Vorgängern Desert-, Jungle- und Urban Strike seid Ihr ohne die Map aufgeschmissen



Die Brücke zeigt die grafische Klasse von Soviet Strike











Das Szenario mutet seltsam an. Mit einem bis an die Zähne bewaffneten Apache-Kampfhubschrauber durchfliegt man die südliche Krim und räumt russische Flak-Stellungen, Panzer und Soldaten aus dem Weg. In einer Zeit, in der der Kalte Krieg vorbei ist, wirken solche Schauplätze irgendwie fehl am Platz. Selbst wenn das Ganze mit einer Krise der russischen Föderation wenig glaubhaft gerechtfertigt werden soll. Die erste Next Generation-Fassung von Electronic Arts sehr erfolgreicher Strike-Serie weicht beim Spielaufbau keinen Milimeter von den Vorgängern ab. Man hat die Aufgabe übertragen bekommen, in unterschiedlichen Krisengebieten eine ganze Reihe von Missionen am Stück zu bewältigen. Zu diesem Zweck sollte zunächst einmal der Hubschrauber nach eigenen Wünschen mit Raketen bestückt werden. Neben dem Maschinengewehr können zielsuchenden Sidewinder und wenig durchschlagskräftige Hydras mit an Bord genommen werden. Wer einen echten Vernichtungsschlag führen will, kommt an den Hellfire-Geschoßen (der Name sagt alles!) nicht vorbei. Keine andere Waffe richtet beim Gegner größeren Schaden an. Von der eigene Basis aus wird, vollgetankt und -bestückt, das erste Missionsziel angeflogen. In der Regel gilt es, für den Feind taktisch wichtige Stellungen, wie z.B. Radarstationen oder Elektrizitätswerke, auszulöschen oder eigene Agenten und Gefangene zu befreien. Zwischendurch sollte man nicht versäumen, Treibstoff und Munition aufzusammeln.

Wo bitte geht's hier zur Front?

Ein unglaubwürdiges und aufgesetztes Hintergrundszenario vermag es selten, ein unverwüstliches Spielprinzip wirklich zu schmälern. Wenn dann noch Steuerung und Spielbarkeit keine gravierenden Mängel aufweisen, gelingt es umso weniger. Auch bei Soviet Strike sieht man angesichts der genannten Qualitäten über die hahnebüchene Story hinweg. Dennoch gibt es zwei Dinge, die den Spaß an der neuesten EA-CD etwas verderben:

1. Der Schwierigkeitsgrad wurde vom ersten Auftrag an relativ hoch angesetzt und geriet damit wohl für so manchen Spieler zum frustrierenden Stolperstein (Strike-Veteranen wissen, was auf sie zukommt).

2. Die ausgezeichneten Backgrounds sind leider weit davon entfernt, flüssig über den Screen zu scrollen. Und trotzdem: die fotorealistische Grafik und das intelligente Gameplay machen Soviet Strike so empfehlenswert wie seine Vorgänger.



System:	PlayStation	Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	Electronic Arts
Spieler:	1	Testmuster:	Electronic Arts
Level:	5		
Besonderheiten:	Paßwort, dt. Texte, dt. Sprachausgabe	Veröffentlichung:	November
		Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	8

Holger Gößmann · Stefan Hellert

Beyond the Beyond


Städte verbergen Hinweise und Waffen


Tonts Firedrake ist ein durschlagskräftiger Zauber

Einstiegshilfe

Bei Beyond the Beyond kommt es mehr als in anderen Rollenspielen darauf an, welchen Level die Spielfigur hat. Zu Beginn des Spiels solltet Ihr an gewissen Orten im Kreis laufen und soviele Gegner besiegen, daß Euer Level im Vergleich zum Spielstand relativ hoch ist, denn sonst holt Euch der Tod schneller als gedacht.

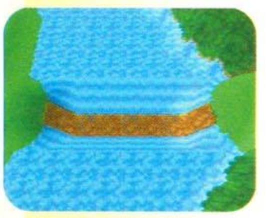

Zaubersprüche sind bei Beyond the Beyond ein sehr wichtiges Element


Wenig Sicht bietet das Insellabyrinth


Bis zu 16 Gegenstände passen in einen Rucksack







Mit dem Ruf, das meistverkaufte Rollenspiel im Next-Generation Bereich zu sein (ist nicht besonders schwer, wenn man sich die Veröffentlichungszahlen dieses Genres betrachtet), startete Beyond the Beyond in das vorweihnachtliche Verkaufsrennen in den USA. Das heißersehnte Stück Software kann den hochgegriffenen Erwartungen aber nicht standhalten.

Dazu hat sich Camelot einfach zu wenig Mühe mit dem Produkt gegeben. Mit der üblichen Hintergrundstory vom bösen Angreifer wird der Spieler ins Rennen geschickt. Diesmal steuert er den 14-jährigen Finn, der mehr oder minder zufällig in die Geschichte hineingezogen wird, als er versucht seine Schwester Annie zu retten. Noch bevor er sich versieht, hat der Junge ein durchschlagskräftiges Schwert und eine vier Mann starke Party hinter sich, womit er den durch Random-Encounters auftauchenden Monstern entgegentritt. Zwei wesentliche Neuerungen bringt Beyond the Beyond mit in das Rollenspielgenre. Zum einen wurde die Lebensenergie in Vitality und Life Points eingeteilt. Vitality Points sind wieder auffrischbar, und die Spielfigur ist nicht gleich tot, wenn sie einmal auf Null fallen. Denn der Held fühlt sich nur kurz groggy, bekommt danach unter Abzug von Life Points wieder Leben eingehaucht. Zum anderen soll dank des APS (Active Playing System) der Spieler zur aktiven Teilnahme am Kampfgeschehen bewegt werden, denn bestimmte Tastenkombinationen während eines Angriffs können Spezialattacken auslösen.

16-Bit-Gewand

Unweigerlich beschleicht den Spieler von Beyond the Beyond das Gefühl, ein RPG auf einer 16 Bit - Maschine zu spielen. Grafik und Sound sind gelinde gesagt mißlungen, und das Umblenden der Bitmaps am Ende einer Kampfsequenz kann nur als peinlich bezeichnet werden. Auf der spielerischen Seite sammelt das Rollenspiel allerdings fleißig Pluspunkte, denn viele, zum Teil sehr knackige Rätsel und lange Labyrinthe sorgen für die nötige Kurzweil. Auch der Schwierigkeitsgrad weiß zu gefallen: nicht zu lasch, aber machbar. Der geneigte Rollenspieler darf sich Beyond the Beyond ruhigen Gewissens zulegen, zumal er eh meist kein Grafikfanatiker ist. Den richtig großen RPG-Hype wird aber wohl erst Final Fantasy VII auslösen.



System: PlayStation
Genre: RPG
Spieler: 1
Level: Entfällt
Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: Sony
Entwickler: Camelot
Testmuster: Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: 99,- DM

7 von 10

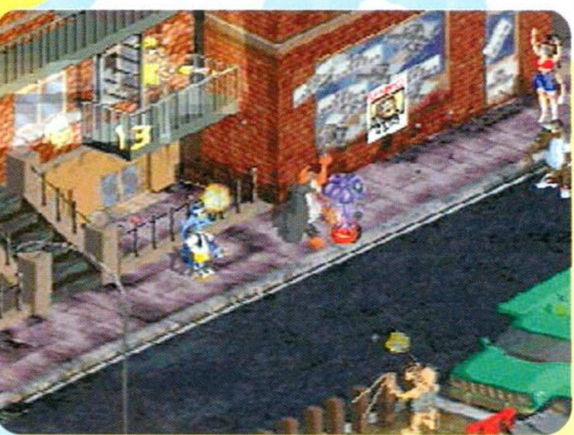
Grafik 4
Sound 5
Gameplay 7

Götz Schmiedehausen • Markus Appel

Firo & Klawd



10 Poster ergeben ein Extra-Leben für Firo



Firo & Klawd werden in den Straßen der Bronx nicht gerade herzlich empfangen

In der letzten Ausgabe stellten wir Euch diesen abgedrehten Titel schon einmal in einem ausführlichen Preview vor, nun erfahrt Ihr, ob sich der positive Gesamteindruck der Vorabversion auch in der finalen deutschen Fassung bestätigen und zu einer positiven Gesamtwertung umsetzen ließ.

Firo , der lustige Affe von der New Yaker Polizei stellt den vermeintlichen Geldfälscher Klawd, einen bedauernswerten Straßenkater, auf frischer Tat. Dieser wurde von einer Mafia-Organisation angeheuert, Falschgeld zu schmuggeln. Da Klawd viel zu naiv und ehrlich ist, hat er niemals vermutet, daß in den Schachteln, die er für einen Dollar transportierte, etwas Illegales sein könnte. Doch der Polizeichef braucht einen Schuldigen, und nun muß das ungleiche Duo ran, um den Gangster-Ring schnellstmöglich zu sprengen. Firo & Klawd scheinen sich keiner allzu großen Beliebtheit zu erfreuen, denn jeder Fußgänger, Punk, ja sogar die Blinden zücken sofort schweres Geschütz, sobald die beiden auftauchen. Um den insgesamt relativ linearen Handlungsablauf etwas aufzulockern, stößt man in vielen Leveln auf Weggabelungen, die den Verlauf der Handlung beeinflussen. Bspw. kann man gleich im ersten Level eine Kneipenschlägerei anzetteln oder in einer U-Bahn im Virtua Cop-Stil herumballern. Letztendlich trifft man sich in Kingpins Hauptquartier wieder, wo das finale Showdown wartet.

Loaded Animals

Erster Blickfang bei Firo & Klawd ist die aufwendige Comic-Grafik aus der isometrischen Draufsicht-Perspektive. Das Spiel besitzt dafür bei manchen Teilen des Spieldesigns und (altes Problem) bei der deutschen Synchronisation seine Schwachstellen. Manchmal wird man einfach mit Gegnern derart zugeschüttet, daß ein Ableben kaum zu vermeiden ist. Zwar bekommt man massig Extraleben und ein anständiges Waffenarsenal, eine Memory Card-Option oder ein Paßwort-System sucht man allerdings vergeblich. Außerdem hat man uns für unser Preview vor einem Monat noch die wirklich cool gesprochene Original-Fassung zugesandt, die inzwischen ziemlich amateurhaft und lieblos eingedeutscht wurde. Dieser Makel ist aber verschmerzbar, da die Dialoge nur in den ellen-

Interview

mit Philip Oliver, Company Director & Main Developer von Firo & Klawd

Fun Generation: Firo & Klawd stellen ein Duo dar, wie es unterschiedlicher nicht sein könnte. Hatten Sie vielleicht Vorbilder aus bekannten Krimiserien oder Filmen im Hinterkopf, oder stand überhaupt jemand Pate für die beiden?

Philip Oliver: Wir hatten vor, ein Spiel zu kreieren, welches nicht ausschließlich ein Spielerlebnis für einen darstellt, wir wollten auf jeden Fall die Zwei-Spieler-Option. Zwei identische Charaktere wären da ziemlich langweilig gewesen. Deshalb sollten sie so unterschiedlich wie möglich sein.

Durch das Anschauen von Hollywood-Filmen erhielten wir sehr viel Inspiration für das Spiel, weil wir fühlten, daß dies eine sehr anspruchsvolle Form der Unterhaltung war. In Hollywood gibt's etwas, was man „Buddy"-Filme nennt, und in diesen findet man immer zwei völlig unterschiedliche Charaktere, die miteinander auskommen müssen. Oft sind diese Filme Kriminalstorys, die auch einem Videospiel gut zu Gesicht stehen würden. Wir sahen viele Filme wie „Nur 48 Stunden", „Beverly Hills Cop", „Falsches Spiel mit Roger Rabbit", „Lethal Weapon" etc., dann entschieden wir, daß wir einen harten Cop und einen Jungen von der Straße für unser Projekt brauchten.

In unseren „Brainstorming"-Meetings schlug jemand vor, der Polizist sollte Züge von Clint Eastwoods „Dirty

>>da gehts weiter!<<

Harry“ besitzen und alle stimmten dem zu. Wie auch immer, wir dachten, er wäre vielleicht ein wenig zu attraktiv und machten Witze darüber, daß er vielleicht mehr wie sein Orang-Utan aus „Der Mann aus San Francisco“ sein sollte, und so entstand die Idee für Firo.
Klawd ist ein Straßenjunge, und wir dachten, daß er am besten die Gestalt einer Katze haben sollte, die sich ja gerne in Hinterhöfen herumdrücken. Da die Figur des Katers schon häufig in Cartoons verwandt wurde, versuchten wir, ihn von bekannten Cartoons abzuheben, zogen ihm eine Weste an und färbten ihn blau ein.

FG: Es wird sehr viel über Gewalt in Videospielen in der Öffentlichkeit diskutiert. Viele Leute denken, daß Firo & Klawd ein Shooter wie das indizierte Loaded oder Virtua Cop 2 ist, der allerdings durch die Comic-Grafiken diese kontroverse Thematik verniedlichen kann. Wie stehen Sie zu diesem Gedankengang?
PO: Meine Meinung ist, daß sich Gewalt in Zeichentrickfilmen sehr stark von der alltäglichen Gewalt unterscheidet. Stellen Sie sich einen Tom & Jerry-Cartoon vor, in dem die Figuren oft zerstückelt oder geplättet werden. Diese Gewalt ist bekanntermaßen nicht provozierend. Wenn Sie das Spiel betrachten, könnte Ihnen auffallen, daß die Power-Ups sehr stark von Spielen wie R-Type oder Nemesis beeinflußt sind. Wir versuchten, ein Plattform-Spiel mit einem Shoot'em Up zu mischen, und niemanden schien es zu stören, wenn ein Fahrzeug ein anderes in die Luft sprengt, also wüßte ich keinen Grund, warum die Leute es provakant finden sollten, auf Comic-Figuren zu schießen. Wenn wir Horrorszenarios wie tote Menschen oder Blut gezeigt hätten, hätte es die Leute aufbringen können, doch alles, was in Firo & Klawd passiert, ist, daß die getroffenen Cartoon-Charaktere umfallen.

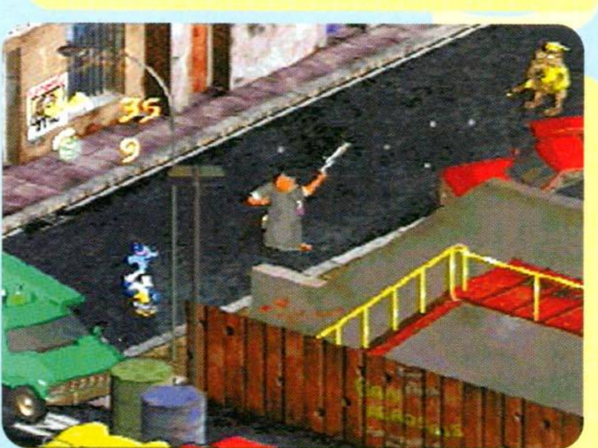
FG: Wie viel Zeit hat die Konzeptionierung und Umsetzung des Spieles in Anspruch genommen?
PO: Das Spiel wurde vor ca. zweieinhalb Jahren angedacht, dies war eine ganze Zeit, bevor der Multimedia-PC ein fester Bestandteil unseres täglichen Lebens und die PlayStation veröffentlicht wurde. Wir wollten das Next Generation-Plattformspiel produzieren, und zu dieser Zeit waren Spiele wie Mario und Sonic unglaublich erfolgreich, aber ihre Tage waren gezählt, bis sich das Format auf 32-Bit ändern sollte. Unser Vorhaben war sehr ambitioniert. Es sollte etwas mit frischen Figuren sein, um Mario und Sonic entgegenzutreten, mit Grafiken, die weit fortgeschritten sind und die neue Technologie ausreizen sollten, außerdem wollten wir eine Form der Spieltiefe und des Gameplays einbauen, daß sich mit Nintendo messen kann. Das erfordert ein großes Investment, und BMG trat auf, um dies zu ermöglichen. Heute kann man sagen, daß es 24 Lebensjahre eines Menschen erforderte, um das Spiel für PlayStation und PC zu Ende zu programmieren, und im Team befinden sich einige hochtalentierte Mitarbeiter.

FG: Wie lange braucht ein durchschnittlich begabter Spieler, um Firo & Klawd komplett durchzuspielen?
PO: Wir haben dieses Spiel nicht nach dem gleichen Schema aufgabaut, wie es viele andere Leute in der Vergangenheit bei ihren Produktionen taten, wo man vorwiegend linear aufgebaute Level findet. Es gibt viele Wege durch die verschiedenen Handlungsstränge, die den Spieler wiederum zu verschiedenen Endsequenzen bringen. Es gibt 21 große Szenarien und sechs Mini-Spiele, aber bei jedem Durchspielen sieht man nur ca. 50% des gesamten Spieles. Dies kann etwa ein bis zwei Stunden dauern, wenn der Spieler das Spiel kennt und nicht hängenbleibt. Doch dann bleiben immer noch viele Dinge, die man noch nicht gesehen hat.

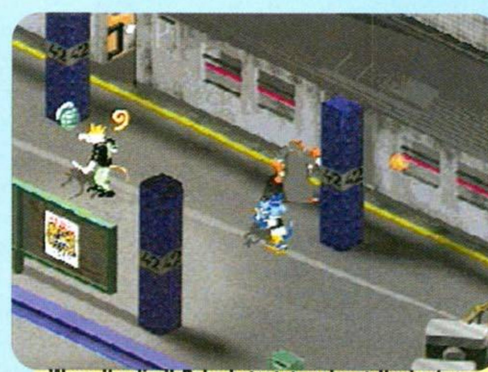
FG: Vielen Dank für das Gespräch!



Hier wird aus der „Virtua Cop“-Perspektive geschossen


Im direkten Duell solltet Ihr Euch lieber ab und an bücken

langen, wahrscheinlich durch Komprimierung qualitativ leicht unterdurchschnittlichen FMV-Sequenzen zu hören sind. Während der Action grummelt Firo noch mit seiner unnachahmlichen Originalstimme. Insgesamt erwirbt man ein solides Produkt, welchem trotz hohen Bodycounts aufgrund der jugendfreien Comic-Thematik wohl nicht der Gang auf den Index bevorsteht. Firo & Klawd stellt aufgrund der Komplexität, des Abwechslungsreichtums sowie der spannenden Story eine Bereicherung für jede Software-Bibliothek dar, und erfreut mit einem sinnvollen Zwei-Spieler-Modus ohne Link-Kabel.


Wenn Ihr die U-Bahn betretet, gelangt Ihr in den Shooter-Level

System: PlayStation
Genre: Cartoon-Shoot'em Up
Spieler: 1-2
Level: entfällt
Besonderheiten: dt. Sprachausgabe

Hersteller: BMG Interactive
Entwickler: BMG
Testmuster: BMG Interactive
Veröffentlichung: November
Ca. Preis: 99,- DM

7 von 10

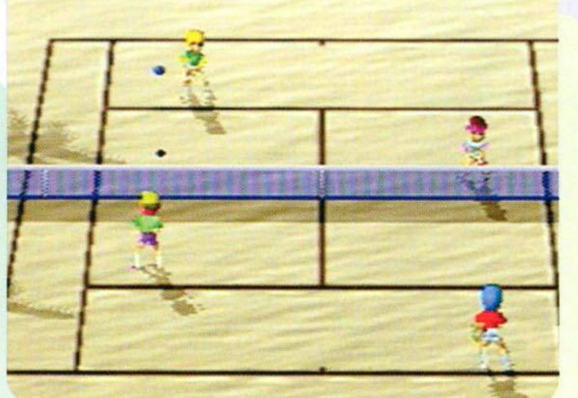
Grafik 8
Sound 6
Gameplay 7

Götz Schmiedehausen • Stephan Girlich

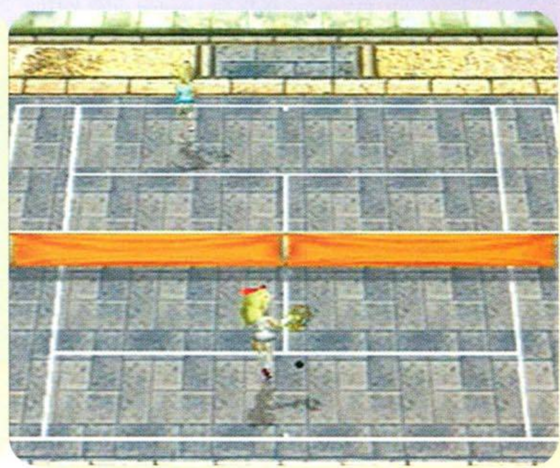
Smash Court

Info:

Pete Sampras Tennis von Codemasters hat in so ziemlich jedem Punkt gegenüber dem Konkurrenten aus dem Lande Nippon die Nase vorne. Sowohl in punkto Grafik (9 von 10) als auch was das wohlausgewogene Gameplay (9 von 10) angeht, kann die starke Lizenz überzeugen. Die Gegnerintelligenz und das gesamte Ambiente (Kommentatoren, Perspektiven, spürbare Unterschiede zwischen den Spielercharakteren) hinterließen im Gegensatz zum hier vorgestellten Produkt einen sehr professionellen Eindruck (Gesamtwertung: 9 von 10).



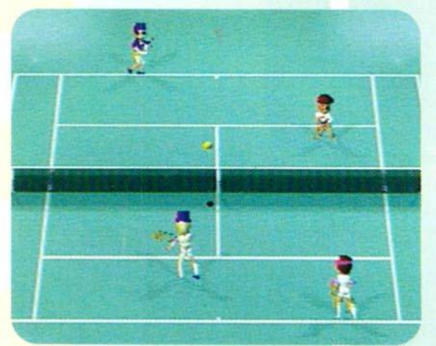
Am Strand wird der Ball merklich gebremst. Dieser Boden ist vor allem für Anfänger zu empfehlen



Exotische Schauplätze findet man em masse

Man muß nicht Boris Becker heißen, um aktiv am Tennis-Zirkus teilnehmen zu können. Ein Studentenjob als Würstchenverkäufer bei den German Open, ein Dasein als gelber Filzball oder der Besitzer des neusten Tennis-Simulanten für die PlayStation könnten Abhilfe schaffen. Doch welche Daseinsform ist von diesen dreien die erstrebenswerteste?

In punkto Ausstattung liegt Smash Court jedenfalls im oberen Bereich der Videospiel-Weltrangliste, 24 Damen und Herren wollen ausgewählt werden, um auf einem der zehn Plätze dem weißen Sport zu frönen. Unter den Lokalitäten befinden sich thematische Leckerbissen wie Ufer eines Waldsees, hinter dem Palast des Kaisers von China, in einem deutschen Lustschlößchen oder am Strand von irgendeiner der Inseln, die wir uns schon lange mal verdient hätten. Noch wärmer wäre mir ums Herz geworden, wenn die Qualität mit dem scheinbaren Tatendrang der Programmierer Schritt halten würde. Statt dessen muß man sich mit Grafiken zufrieden geben, die auf dem SNES oder Mega Drive niemanden gestört hätten, doch unsere Ansprüche sind ja mit der Bit-Zahl der Maschinen gewachsen, -das müßte Namco nach Tekken, Ridge Racer und Co. doch am besten wissen. Trotzdem integrieren sie keine riesigen Polygonen-Sportler, die beim (nichtvorhandenen) Perspektivenwechsel bildschirmfüllende Maße entwickeln, sondern beschränken sich auf Figuren, die besser Komparsenrollen in einem 16-Bit-Rollenspiel übernommen hätten. Besonders gruselig klingt übrigens die völlig unnötige Hintergrundmusik, welche so spritzig groovt wie eine Kukident-Tablette.



Sowohl der Schlagrepertoire als auch die Grafikdarstellung sind sehr simpel, um nicht zu sagen minderwertig



Im deutschen Lustschlößchen ist der ergraute Herrscher der einzige Zuschauer

Spiel, Satz und Sieg: Sampras

Doch was bei einem Sportspiel nun einmal den eigentlichen Spaß hervorruft, sind die Spielmechanik und das Verhalten der Computergegner. Und eben hier offenbart sich pure Inkonsequenz bei der Programmierung. Ansatzweise wollte man scheinbar in Richtung Simulation gehen, stieß aber schnell auf die eigenen Grenzen und schwenkte auf den Arcade-Weg um. Zwar kann man (laut Anleitung) mit der Kombination Schlagvariante/Schlaghärte/Steuerkreuzrichtung einiges bewerkstelligen, doch die Bälle lassen sich in der Länge, nicht aber in die Ecken durchweg gezielt steuern. Die Ballwechsel sind auch viel zu hektisch, und die Gegner, die sich stilistisch im übrigen kaum voneinander unterscheiden lassen, hauen einem die Aufschläge zumeist aufs heftigste um die Ohren. Die Krönung aber ist der Top Spin-Schlag, der erst ca. zwei Sekunden nach Drücken des Knopfes ausgeführt wird und dem Spieler somit hellseherische Fähigkeiten abverlangt. Insgesamt ist Smash Court extrem unausgegoren und hat gegen Codemasters Sampras Extreme keine sonderlich guten Karten.



System: PlayStation	Hersteller: Namco
Genre: Sportspiel	Entwickler: Namco
Spieler: 1-4	Testmuster: O.I.T. 0711 / 613758
Level: entfällt	Veröffentlichung: Japan-Import
Besonderheiten: Memory-Card, MultiTap	Ca. Preis: 99.- DM

5 von 10

Grafik	5
Sound	3
Gameplay	5


Ausgabe 12/95
48 ös, 5,80 sfr, 5,80 DM
4 394081 005808
11
GAME OF THE MONTH!
SPECIAL SUPPLEMENT DER FUN GENERATION
TOMB RAIDER

Stephan Girlich • Stefan Hellert

•Game of the month!•

Tomb Raider

FRAGE

„Wie bist Du auf die Idee gekommen, gerade Lara zur Hauptfigur Deines Spiels zu machen?"

ANTWORT

Toby Gard, Lead Artist Grafiker: **„Nun, wir wollten ja ein Spiel aus der Third-Person-Perspektive machen, und da spricht ja eigentlich automatisch soviel für einen weiblichen Hauptcharakter, daß man sich wundert, daß es so wenige davon gibt. Nicht nur, daß es mir viel mehr Spaß macht, eine weibliche Hauptfigur zu animieren. So groß wie Tomb Raider geworden ist, nun, man muß sich schließlich eine ganze Zeit lang mit dem Anblick ein und derselben Hauptfigur anfreunden, und bei Lara fällt das nicht besonders schwer. Auch haben Frauen nun mal einfach ansehnlichere, flüssigere Bewegungsabläufe."**

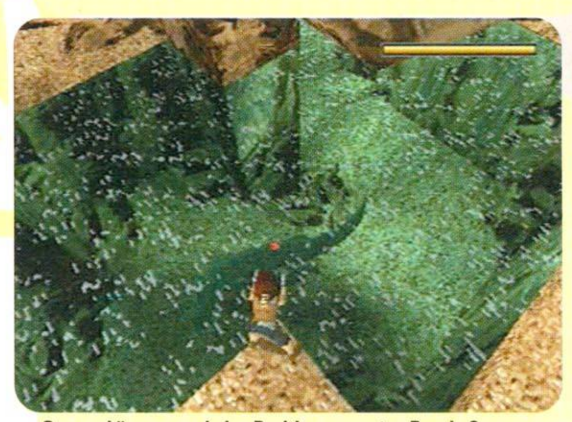


Die Architektur der riesigen Level verschlägt einem fast die Sprache



Im Palast des Midas kommt der am Boden liegenden Hand eine besondere Bedeutung zu

Tomb Raider zählt zu den wenigen Titeln, die schon während der Entwicklungsphase für reichlich Wirbel sorgen. Erste Demoversionen ließen das spielerische Potential bislang nur erahnen, nun endlich stellt sich das dreidimensional angelegte Abenteuer dem ultimativen Härtetest. Statt wie üblich eine muskelbepackte Arnold Schwarzenegger-Imitation durch die Level zu führen, lockt Tomb Raider mit einer perfekt geformten weiblichen Hauptfigur. Lara Croft heißt das äußerst attraktive Mädel, das Ihr anfangs durch sein beeindruckendes Heim geleitet. Hier bekommt Ihr die wichtigsten Elemente der Steuerung vorbildlich erläutert, so daß Ihr bestens gewappnet das eigentliche Spiel beginnen könnt. Angeheuert von einer mächtigen Organisation, besteht Laras Auftrag darin, ein mystisches Artefakt namens „Scion" aufzustöbern. Ausgangsort ist der peruanische Dschungel. Ihr verfolgt die Protagonistin aus der Third-Person-Perspektive, befindet Euch also im Normalfall ein gutes Stück hinter Lara und könnt so das Treiben um sie herum optimal beobachten. Um auch in die entlegensten Winkel der extrem verschachtelt aufgebauten Level spähen zu können, bedarf es eines einfachen Knopfdrucks. Dann ist es möglich, die imaginäre Kamera fast beliebig um Lara herumzudrehen. Eine Funktion, die in vielerlei Hinsicht weiterhilft: sei es das Auffinden des weiterführenden Weges, das vorsichtige Blinzeln um eine Ecke oder ein Blick in bodenlose Abgründe aus schwindelerregender Höhe - Ihr wißt, was in der unmittelbaren Umgebung vor sich geht.



Gegner können von jeder Position aus unter Beschuß genommen werden



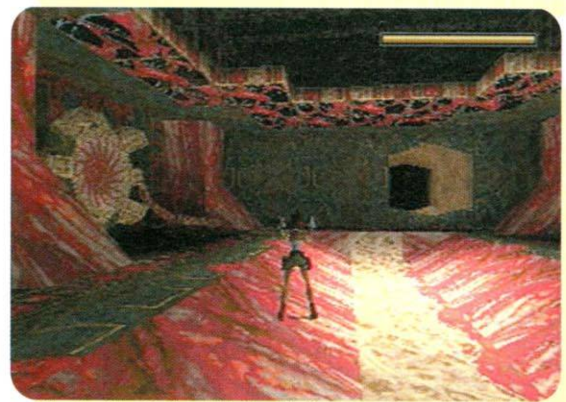
Der T-Rex ist auch mit den normalen Pistolen schnell erledigt

Lara lebt!

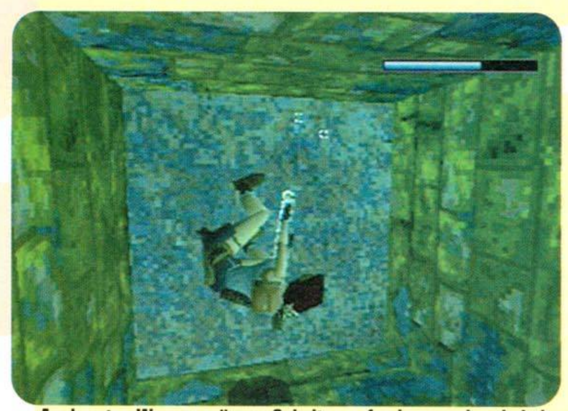
Laras Aktionen sind beeindruckend detailliert in Szene gesetzt. Über 2000 Animationsphasen geben der Hauptdarstellerin zu fast jeder Zeit ein lebensecht wirkendes Aussehen. Ob sie über Abgründe springt, sich an Felsen oder Mauern hoch- bzw. entlanghangelt, gewaltige Steinblöcke verschiebt oder tauchend nach Geheimnissen Ausschau hält - Laras Bewegungen sind immer unglaublich smooth und fließend. Natürlich weiß sie auch mit Waffen umzugehen. John Woo-like mit einer Pistole in jeder Hand nimmt sie die Feinde unter Beschuß, später findet sie noch Magnums, eine Shotgun und schließlich auch eine



Seit Jurassic Park sind Dinos in jedem Adventure fast schon Pflicht



Für die Atlantis-Level ließen die Programmierer ihrer Phantasie freien Lauf



Auch unter Wasser müssen Schalter gefunden werden, behaltet dabei den Luftvorrat im Auge

munitionsfressende Uzi. Im Kampfgeschehen steht Euch die intelligente Kameraführung zur Seite, diese schwenkt automatisch zu einem sich nähernden Gegner. Sensibel reagierende Tierfreunde sollten wissen, daß in den ersten zwei von insgesamt vier Schauplätzen vornehmlich auf Wölfe, Gorillas, Löwen, mutierte Raten und Krokodile geschossen wird. Die von Natur aus lieben Kuscheltierchen sind von einer bösen Macht verwunschen worden, so daß das uralte Gesetz des Dschungels gilt: Töten oder getötet werden.



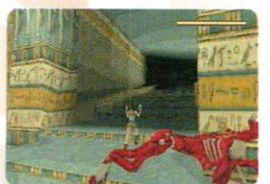
Das „Scion" findet Ihr gleich zu Anfang des Abenteuers

Grandioser Genremix

Tomb Raider ist die erwartete Bombe zu Weihnachten, die sich 3D-Fans und abenteuerlustige Naturen erhofft haben. Grafisch katapultiert sich der Titel mit aufwendigen, riesigen und abwechslungsreichen Szenerien, die durch ihre verwinkelte Architektur und effektvolles Light-Source-Shading konkurrenzlos realistisch wirken, an die Spitze der 3D-Adventures. Und auch in spielerischer Hinsicht setzt der Titel Maßstäbe. Statt in ein simples, blutrünstigen Gemetzel wird der Spieler in eine ungleich faszinierendere virtuelle Welt versetzt, in der vor allem Köpfchen gefragt ist. Die Actionelemente stehen hinter den teilweise recht knackigen Rätseln deutlich zurück. Weit über 20 Stunden effektive (!) Spielzeit solltet Ihr schon bis zum Showdown im sagenumwobenen Atlantis einrechnen. Mit deutschen Texten, übersetztem Renderintro und filmreifen Musikeinlagen erreicht auch die Präsentation allerhöchstes Niveau - ergo: das perfekte Spiel? Nicht ganz: für die komplexe Steuerung braucht's ein wenig Übung sowie ein sicheres Händchen, und die frei bewegliche Kameraperspektive läßt sich nicht immer hundertprozentig an die Stelle fixieren, die man gerade einsehen will. Doch sind dies marginale Schwächen, die Tomb Raider insgesamt besehen keinen Millimeter schlechter machen. Zum Schluß eine Bitte in eigener Sache: Wir flehen schon jetzt um eine Fortsetzung, oder lechzen wir? Egal, Hauptsache Lara kommt wieder!







Tierfreunde wird's freuen: in den höheren Runden attackiert Ihr vorrangig Fabelwesen

System:	PlayStation / Saturn
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Level:	15
Besonderheiten:	Memory Card, dt. Sprachausgabe, dt. Texte
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Core Design
Testmuster:	Eidos
Veröffentlichung:	PSX: November, Saturn: Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

10 von 10

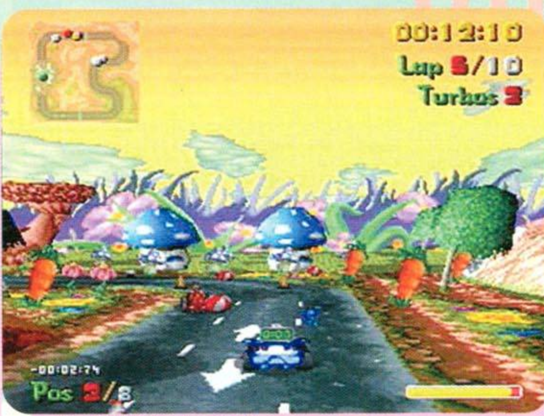
Grafik	**10**
Sound	**7**
Gameplay	**9**

Julian Ossent • Bastian Lurz

Street Racer



Die drei geheimen Strecken


Die Rabbit-Tracks sind besonders bunt



Einstiegshilfe

Die ausgewogensten Charaktere sind Hodja und Surf, mit Ihnen könnt Ihr anfangs wohl am ehesten gewinnen. Mit dem Expert-Mode läßt es sich wesentlich besser driften. Versucht, möglichst wenig in Prügeleien verwickelt zu werden, -es sei denn, Ihr habt eine Bombe aufgesammelt -denn ein Sieg und die schnellste Rennrunde geben Euch sichere 11 Punkte. Bestreitet die Cups am besten mit einem Freund, Eure Siegchancen sind dann höher, weil der hintere von Euch beiden dem vorderen den Rücken freihalten kann. Haltet Euch mit Special Moves zurück, da die Gegner ihrerseits sie nur ausführen, wenn Ihr es vorher tut. Bei der letzten Strecke des Gold Cups nach Start und Ziel einfach mit Turbo geradeaus weiterfahren, so ist man deutlich schneller als die Gegner.




Während Nintendo sich mit der Neuauflage seines Welterfolges Mario Kart noch Zeit läßt, bringt Ubi Soft jetzt ihr „Remake" eines der erfolgreichsten 16-Bit-Spiele Europas auf den Markt

Die etwas skurrile Variante des Klempner-Vorbilds fand seinerzeit nämlich reißenden Absatz; und mit den 3D-Fähigkeiten der 32-Bitter würde sich nun wohl grafisch einiges mehr anfangen lassen. Im ersten Moment findet sich jeder, der das Original kennt, auch sofort zurecht. Acht verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Werten in den Bereichen Speed, Handling, Beschleunigung und Grip stehen zur Auswahl, wobei jede der eigenwilligen Herrschaften mit drei „eigenen" Strecken aufwarten kann. In vier Cups, Bronze, Silber,Gold und Platin, tritt man nun entweder alleine oder im höchsten Falle mit bis zu sieben menschlichen Mitspielern (per Split Screen) gegen die anderen Fahrer an. Hat man am Ende einer Saison, die sich je nach Cup von sechs über zehn ,15 und letztlich 24 Rennen erstreckt, die meisten Punkte eingefahren, erhält man ein Passwort und darf ab sofort den nächst schwierigeren Pokalwettbewerb anwählen. Wem das für den Anfang zu hart ist, der darf auch erst im Practice-Mode alle Strecken ausprobieren oder sich beim Rumble, ähnlich wie bei Destruction Derby, den Kontrahenten stellen, hierbei zählt nur, möglichst lange in einer kreisrunden Arena zu bestehen und nicht von den anderen hinausgeschubst zu werden. Als letztes besteht auch die Möglichkeit, einen sogenannten Custom-Cup zu fahren, in dem Ihr alle zu bestreitenden Strecken selbst bestimmen dürft.

Nach der Wahl einer der vier Schwierigkeitsgrade und einem Autotyp, Novice oder Expert, kann man sich nun ins Getümmel stürzen. Euer Kart steuert Ihr aus einer von vier Kameraperspektiven, die während des Rennens jederzeit geändert werden können; um zur nächsten Strecke zu kommen, müßt Ihr mindestens den fünften Platz belegen. Doch nicht nur fahre-


Nummer 1 auch in Indien


Presidents Of Streetracer



Der Gold-Cup ist unser!





Alle anwählbaren Cups


Der Zwei-Spieler-Modus ist genial gelungen



risches Können entscheidet, wer gewinnt, denn auch unfaire Mittel wollen geschickt zum Einsatz gebracht werden. So verfügt jeder Fahrer über zwei „Special-Moves". Per Tastendruck verwandelt sich zum Beispiel Hodjas Wagen kurzzeitig in einen fliegenden Teppich oder strahlt ein Kraftfeld aus, das die Gegner von der Bahn drängt, zudem gibt's noch Schlagattacken nach rechts und links. Solltet Ihr versehentlich eine der öfters auf der Strecke liegenden Bomben einsammeln, habt Ihr 20 Sekunden Zeit, diese per Schlag an einen Kontrahenten weiterzugeben, gelingt Euch das nicht, verliert das Fahrzeug durch einen gewaltigen Luftsprung an Fahrt und Energie. Pro Runde verfügt man weiterhin über einen Turbo, der das eigene Gefährt kurzzeitig enorm beschleunigt, eingesammelte und später eingesetzte Raketen haben dieselbe Wirkung. Auch die zahlreichen Sterne, die um und auf der Piste verteilt sind, sollte man einsammeln, denn wer im Rennen die meisten aufsammelt, erhält danach einen Extrapunkt. Weitere Bonuszähler gibt es für die schnellste Runde, die höchste Anzahl von Schlägen, das Überrunden von Gegnern und, wenn es Euch gelingt, ohne jegliche Beschädigung ins Ziel zu kommen. Als Belohnung für den Gesamtsieg gibt es nicht nur ein neues Passwort, sondern auch das zeichentrickähnliche Intro wird fortgesetzt. Die Programmierer haben als zusätzliche Motivation noch einen geheimen Fahrer und drei weitere Strecken im Spiel versteckt.

„Where the streets have no name"

Street Racer ist, soviel sei vorweggenommen, eines der witzigsten Partygames der letzten Zeit. Zwar macht es auch alleine eine Menge Spaß, aber mit mehreren Leuten um Punkte zu kämpfen und kleine bzw. auch große Gemeinheiten auf der Piste auszutauschen, bietet einfach noch mehr Fun. Lediglich mit acht Spielern sind die Bildschirmausschnitte einfach zu klein geraten, bei den anderen Modi ist die Übersicht immer ausreichend gegeben. Was ein wenig


Ab durch die Mitte

verwundert, ist jedoch die technische Seite: auf dem Saturn ist die Grafik zusätzlich zur hohen Geschwindigkeit auch noch extrem detailliert, viele Objekte wurden rund um die Strecke plaziert. Bei der PlayStation-Variante, die mit der gleichen Frame-Rate (60 pro Sekunde) arbeitet, findet man hingegen nur ab und zu einen Baum oder einen Stein. Warum das so ist, bleibt wohl ein Geheimnis der Programmierer. Schade eigentlich, denn das führt zu einer Abwertung der Sony-Konvertierung. Auch soundtechnisch hat die Saturn-Version leicht die Nase vorn, spielerisch und von der Begebenheit der Strecken sind sich beide Umsetzungen gleich, die Kutschen lassen sich hervorragend steuern und um die Kurven driften, nach kurzer Eingewöhnungszeit fühlt man sich gleich wie der Kart-König von Kerpen. Wer also eine Alternative oder Ergänzung zu Mario Kart sucht und mit flippigem actionorientiertem Gameplay keine Probleme hat, dürfte hier den richtigen Titel gefunden haben, denn durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad ist auch auf lange Sicht hin der Spielspaß garantiert.





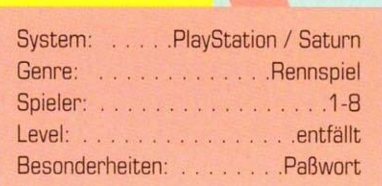


PlayStation 8 von 10

Grafik 7
Sound 7
Gameplay 9

Saturn 9 von 10

Grafik 10
Sound 8
Gameplay 9



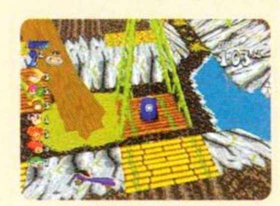
System: ....PlayStation / Saturn
Genre: ....Rennspiel
Spieler: 1-8
Level: ....entfällt
Besonderheiten: ....Paßwort
Hersteller: ....Ubi Soft
Entwickler: ....Vivid Images
Testmuster: ....Ubi Soft
Veröffentlichung: ....November
Ca. Preis: ....99,- DM

Stephan Girlich • Gunter Glos

Supersonic Racers

Einstiegshilfe

Vor den eigentlichen Wettbewerben solltet Ihr Euch die Strecken im Time Trial-Modus anschauen und einprägen. Besonders die Space-Strecken sind von der Steuerung her sehr gewöhnungsbedürftig. Die Kutschen lassen sich durch die Bank gut steuern, sodaß es ziemlich egal ist, mit welchem Fahrer Ihr an den Start geht.

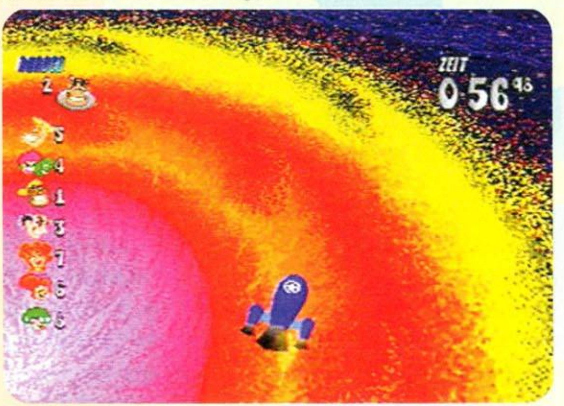




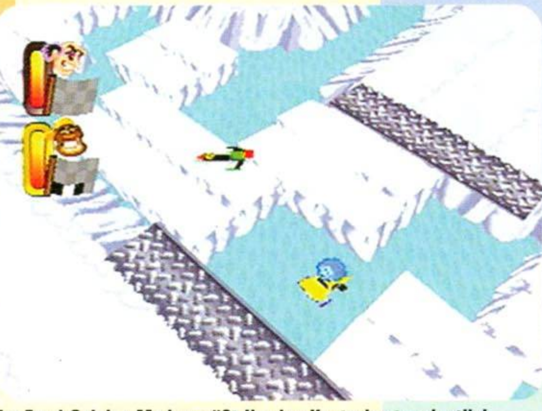
Auf vielen Strecken müßt Ihr anhalten, um ein Stück weitertransportiert werden zu können



Beschleunigt beim herunterlaufenden Countdown genau bei „1", um einen Schnellsart hinzulegen



Die Space-Rennen sind am schwierigsten zu gewinnen



Im Zwei-Spieler-Modus müßt Ihr den Kontrahenten deutlich abhängen, um Punkte zu kassieren

Wenn Mindscape „klaut", dann scheinbar richtig. Nicht nur, daß man für Supersonic Racers die Micro Machines-Idee übernommen hat, nein, man holte sich auch gleich das entsprechende Entwicklerteam mit dazu. Daß diese ihr Handwerk auch auf der PlayStation verstehen, zeigt sich schnell. Der knuddelige Racer präsentiert sich im traditionellen Comic-Stil. Acht abgedrehte Charaktere symbolisieren die verschiedenen Vehikel, deren Fahrverhalten nur minimale Unterschiede in Sachen Höchstgeschwindigkeit und Handling aufweisen. Alleine bestreitet Ihr einen von vier Wettkämpfen (Grand Prix, World Tour, Meisterschaft, K.o.-Rennen) oder beweist Euch im Time Trial, der Mehr-Spieler-Modus bietet sieben (!) eigens dafür ausgerichtete Rennmodis. Beeindruckend ist auch die Vielzahl der Strecken, satte 50 gilt es zu bewältigen. Je nachdem, wo Ihr gerade an den Start geht, verändert sich das Aussehen der Kutsche. Im Wilden Westen oder in Metropolis rast man in gewohnter Manier auf vier Rädern um die Wette, unter Wasser manövriert Ihr ein U-Boot, und im All düst Ihr mit kleinen Raumschiffen an Asteroiden und Planeten vorbei. In den Rennen geht es hart zur Sache: die Konkurrenten schubsen und drängeln ohne Unterlaß, waghalsige Sprünge verlangen perfektes Timing und ab und zu seid Ihr sogar zu einer kurzen Pause gezwungen, um mit einem Floß, einem Zug oder einem Skilift unüberwindbar scheinende Hindernisse zu meistern.

Routiniert inszeniert

Wer sich mit den Micro Machines-Titeln anfreunden konnte, ist bei den Supersonic Racers mit Sicherheit gut aufgehoben. Das Spiel offenbart keine nennenswerten Schwächen und entfaltet mit zunehmender Spieldauer einen ganz eigenen Charme. Technisch äußerst solide, besticht der Comic-Racer durch seine enorme Vielfalt an Strecken und Fahrzeugen, die sich mit etwas Übung allesamt perfekt handeln lassen. Die aggressive Art der Gegner mag zu Anfang etwas erschrecken, doch gilt das Motto: „Wie Du mir, so ich Dir!". Kennt man erstmal den Verlauf der Kurse, sind vordere Plazierungen die Regel. Passende Musikstücke verstärken den positiven Gesamteindruck ebenso wie der von Schadenfreude durchzogene Mehr-Spieler-Modus. Kein Pflichttitel, aber für Fans derartiger Rennspiele uneingeschränkt empfehlenswert.



System: ....PlayStation
Genre: ....Rennspiel
Spieler: ....1-2 (Link 1-4)
Level: ....ca. 50 Strecken
Besonderheiten: ....Memory-Card

Hersteller: ....Mindscape
Entwickler: ....Mindscape
Testmuster: ....Mindscape

Veröffentlichung: ......November
Ca. Preis: ....99.- DM

8 von 10

Grafik 7
Sound 7
Gameplay 8

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

SNES

Titel		Preis
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	Dt	99
Bomberman 4	Jp	179
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	GV	109
Donald in Maui Mall.	Dt	129
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fantasy 3	US	149
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	Jp	149
FIFA Soccer`97	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mega Man X3	Dt	99
Mechwarrior 2	Dt	109
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 97	Dt	119
NBA Live`97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3	JP	179
Primal Rage	Dt	99
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	US	139
Street Racer	Dt	59
Streetfighter Alpha 2	Dt	129
Terranicma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	109
Time Cop	Dt	109
Theme Park	Dt	109
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi`s Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon	ab	19
Action Replay 3	Dt	89

Zeitschriften

Titel	Preis
EGM/EGM 2	je12
Gamefan	12
Playstation Magazin	22
Blood Games	9,90
Players Guide	auf Anfr.

Sega Saturn

Titel		Preis
Alien Trilogy	Dt	94
Athlet Kings	Dt	94
Blood Omen	US	119
Battle Monster	Dt	79
Blazing Dragons	Dt	89
Burn Cycle	Dt	99
Casper	Dt	94
Crusader no Remorse	US	119
VIRTUA COP 2		119
Virtua On	JP	119
Virtua Fighter Kids	Dt	69
Worldwide Soccer	Dt	99
Wing Commander 3	US	119
WWF in your House	Dt	94
Wing Arms	Dt	69
Worms	Dt	79
X Men	Dt	79
Sega Saturn mit Sega Rally		485
Action Replay 3 in 1	Dt	89
Command & Conquer	US	119
Dark Savior	US	119
Daytona Champion Ed.	US	119
D	Dt	89
Destruction Derby	Dt	89
Discworld	Dt	89
Exhumed	Dt	99
Fatal Fury Real Bount	JP	139
Fighting Vipers	US	119
Hexen	Dt	94
Highway 2000	Dt	99
Iron & Blood	Dt	94
Iron Storm	US	119
King of Fighter 95	JP	129
Lunar	US	119
Magic the Gatering	Dt	94
Mr. Bones	Dt	94
Mystaria	Dt	99
NHL Powerplay Hockey	Dt	99
Nightwarrior	Dt	94
Nights mit Pad	Dt	129
NBA Jam Extreme	Dt	94
Need for Speed	Dt	94
Olympic Soccer	Dt	89
Olympic Games	Dt	89
Panzer Dragon 2	Dt	99
Panzer General	Dt	99
Pro Pinball	Dt	89
Return Fire	Dt	94
Road Rash	Dt	94
SONIC the Fighters	JP	119
Space Hulk	Dt	94
Scorcher	US	119
Soviet Strike	Dt	89
Skeleton Warriors	Dt	94
Starfighter 3000	Dt	79
Streetfighter Alpha	Dt	94
Tomb Raider	Dt	99
Toshinden	Dt	79
Three Dirty Dwarves	Dt	94
Toshinden Ura	JP	129
Tunnel B1	Dt	94
Victory Goal 96	JP	119

Sat&PSX **Mehr Sport ist Mord** je 89 DM

NHL 97 • NBA 97 • FIFA 97 • PGA 97 • J. Madden 97

F1: 99,- • Andretti Racing: 94,- • WWF in y. House: 89,- • Pete Sampras Tennis:89,- • Senna Kart: 89,-

Sony Playstation

Titel		Preis
Allied General	US	119
Actua Golf	Dt	94
Alien Trilogie	Dt	94
A IV Evolution	Dt	99
Baphomets Fluch	Dt	89
Beqound the Beqound	US	119
Blazing Dragons	Dt	89
Burning Road	Dt	94
Batman Forever Choin	Dt	94
Casper	Dt	94
Crash Bandicoot	Dt	109
Cronicles of Sword	Dt	89
Crow	Dt	94
Cheesy	US	119
Dark Stalker	Dt	94
Deadly Skies	Dt	94
Davis Cup Tennis	Dt	94
Destruction Derby 2	Dt	99
Die Hard Trilogy	Dt	89
Disruptor	Dt	89
Dragon Heart-Fire&Steel	Dt	89
ESPN Extreme Games 2	US	119
Firo & Klawd	Dt	94
Final Fantasy 7- 12/96	JP	129
Fade to Black	Dt	89
Gunship 2000	Dt	94
Hexen	Dt	89
Horned Owl	Dt	94
In The Hunt	Dt	94
Iron & Blood	Dt	89
Jewels of Oracle	Dt	89
K1 Fighting Illusion	JP	129
King of Fighters 95	US	119
Lomax	US	119
Magic the Gatering	Dt	89
Myst	Dt	89
Mega Man X 3	Dt	94
NBA Hang Time	Dt	89
NBA Jam Extreme	Dt	89
NFL Face Off 97	US	119
Need for Speed	Dt	94
Ogre Battle	JP	129
Onside Soccer	Dt	89
Psychic Force	JP	129
Popolocrois	JP	129
Policenauts	JP	139
Pete Sampras Tennis	Dt	89
Poed	Dt	94
Pro Pinball the Web	Dt	94
Project Overkill	Dt	89
Pandemonium	Dt	89
Raging Skies	Dt	99
Return Fire	Dt	89
Reloaded	US	119
Rebel Assault 2	US	119
Resident Evil	Dt	89
Resident Evil 2/Bio Hazard 2	JP	139
Road Rash	Dt	94
Sim City 2000	Dt	89
Star Gladiators	US	119
Shadow Struggle	JP	129
Space Hulk	Dt	94
Superstar soccer	Dt	94
Super Sonic Racers	Dt	89
Soviet Strike	Dt	89
Skeletton Warrior	Dt	89
Streetfighter Alpha 2	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	89
Soul Edge	US	119
Toshinden 2	Dt	99
Time Commando	DT	89
Transport Tycoon	Dt	94
Thunderhawk 2	Dt	79
Tekken 2	Dt	109
Tomb Raider	Dt	94
Time Commando	Dt	89
Tilt	Dt	89
Theme Park	Dt	94
Track & Field	Dt	94
Tunnel B1	Dt	89
Tobal Nr.1 mit F.F. 7 Demo	JP	129
Wedlands	Dt	89
Wing Commander 4	US	119
Warhammer	Dt	94
Wipe Out 2097	Dt	99
Worms	Dt	89
X-Com 2	Dt	99
Zero Divide 2	US	119
Lenkrad Mad Catz		139
Negcon Pad		89
RGB Kabel		39
Game Gun		ab 49
Diskettenstation		159
Control Pad		39
Infrarot Pad		89
Memory Card 8 Meg		79

Nintendo 64

Titel		Preis
RGB Kabel		39
RGB Umbausatz incl. Booster		39
US/Japan Umbau		19
farbige Control Pad		79
Control Pad		69
Nintendo 64 Guide		24
Mario 64		149
Pilotwings		149
Wave Race	JP	199
Cruisin USA		
Shadow of Empire	JP	199

Umbauten+Kit

Titel	Preis
SNES 60 Hz Umbau	89
Sony PSX Bausatz	79
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	79
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	69
Sonstige Umbauten/Reparaturen auf Nachfrage	

alle Dt Titel auch als ungebremste US Version lieferbar!!!

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Verkauf



SPEZIALUMBAU PSX
ohne Vorbooten
nur 99,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Verkauf & Verleih
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z
Verkauf & Verleih

PRENZ'L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

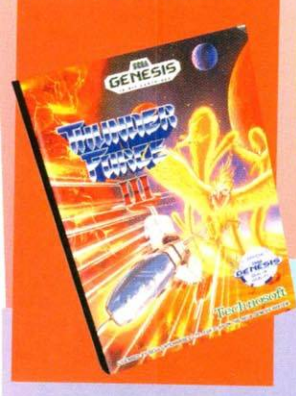
Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**

Holger Gößmann • Stefan Hellert

Thunder Force Gold Pack

Background Information

Das Modul Thunder Force III hat in Deutschland für einige Verwirrung gesorgt. Nachdem Sega Deutschland einige wenige Exemplare mit deutscher Anleitung ausgeliefert hatte, wurde die Produktion gestoppt. Sega bestritt danach, jemals dieses Spiel ausgeliefert zu haben. So finden sich diese Module mit Genesis Label und deutscher Anleitung heute in den Regalen von Raritätensammlern.



Da sind sie wieder, die Götter des Mega Drives. Wie keine zweite Firma verstand es Tecno Soft, aus dem 16-Bitter das Bestmögliche zu kitzeln, besonders auf technischer Seite. Die Thunder Force-Reihe und der Flipper Dragon´s Fury waren die Highlights ihres Schaffens. Bevor der Nachfolger der Shooterreihe auf den Markt kommt, wird uns die Historie von Thunder Force durch zwei Gold-CDs ins Gedächtnis zurückgerufen.



Rechts unten seht Ihr die Hauptstation, die es zu zerstören gilt



Der Eislevel von Thunder Force III

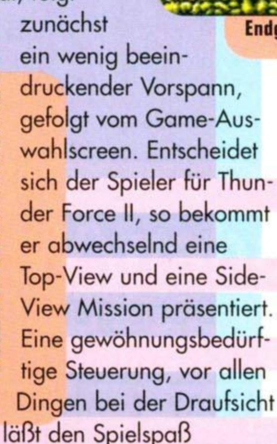
Immer noch gut

Tecno Soft zeigte vor allem mit Teil III der Shooterreihe vielen Konkurrenten in Sachen Gameplay und Grafik, wie es geht. Deshalb war es wohl nicht verkehrt, das Spiel ohne jede Veränderung auf CD zu brennen, sieht man einmal vom Kids Mode ab, der die Waffensysteme auch bei Lebensverlust erhält. Weiterhin muß sich Tecno Soft auch die Frage gefallen lassen, ob angesichts der Größe der Spiele nicht alle Teile auf dem kleinen Silberling Platz gefunden hätten. Trotzdem bleibt der Thunder Force Gold Pack I für Klassik- und Shooterfans interessant, wer allerdings die Teile auf Mega-Drive noch hat, kann beruhigt abwinken.



Endgegner Numero vier

Auf dieser CD befinden sich die 1:1 Mega-Drive Umsetzungen des zweiten und dritten Teils des Spiels um den Abfangjäger, die anno 1989 bzw. '90 veröffentlicht wurden. Nachdem man den Saturn eingeschaltet hat, folgt zunächst ein wenig beeindruckender Vorspann, gefolgt vom Game-Auswahlscreen. Entscheidet sich der Spieler für Thunder Force II, so bekommt er abwechselnd eine Top-View und eine Side-View Mission präsentiert. Eine gewöhnungsbedürftige Steuerung, vor allen Dingen bei der Draufsicht läßt den Spielspaß anfangs nicht sehr groß erscheinen, was sich nach einer gewissen Einspielphase allerdings legt. Mit 14 verschiedenen Schüssen und Extras bietet es sogar in dieser Hinsicht noch mehr als sein Sequel, das nur mit 8 aufwarten kann. Thunder Force III war jedoch Technik und Gameplay betreffend deutlich besser. Im Titelbild kann bei beiden Teilen ein Optionsmenü aufgerufen werden, indem man A+Start drückt.



Unterwasserminen versperren den Weg



Grafisch alles andere als brillant: die Horizontallevel von Teil II

System:	Saturn
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	8+8
Besonderheiten:	entfällt
Hersteller:	Tecno-Soft
Entwickler:	Tecno-Soft
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	99,- DM



6 von 10

Grafik	4
Sound	4
Gameplay	8



Toh Shin Den URA

Das Outfit von Ellis wurde gegenüber dem Original etwas verändert

URA steht für Ultimate Revenge Attack. Takara erschuf bei der Umsetzung von TSD 2 für den Saturn eine neue zentrale Figur. Der Ripper trägt zwei riesige messerscharfe Klingen der Rache und hat mit jedem eine Rechnung offen. Ebenfalls neu und ebenfalls direkt anwählbar ist Ronron. Sie stammt aus China und kämpft mit dem seltsamsten Stil, den wir je in einem Beat'em Up gesehen haben. Von der Teilnehmerliste gestrichen wurden dafür Chaos und Gaia, womit wie bei der PlayStation-Version insgesamt elf Fighter zur Wahl stehen. End- und Zwischengegner Replicant, Sho und Wolf können, nachdem sie besiegt wurden, angewählt werden. Vom Original bekannt sind auch der Overdrivebalken am unteren Bildschirmrand (Motto: „auffüllen, Super Attack ausführen und sich wohlfühlen"), sämtliche Special Moves, die Möglichkeit in die Tiefe auszuweichen und die vorzeitige Entscheidung des Gefechts mittels Ring Out. Die reichhaltigen Kameraperspektiven hat man ebenfalls portiert, acht mehr oder minder sinnvolle Winkel stehen zur Verfügung. Wie zu erwarten gewesen, konnten die aufwendigen, echt dreidimensionalen Hintergrundgrafiken auf Segas 32-Bitter nicht rübergezogen werden. Stattdessen hat sich Takara für eine Zwitteroptik aus hochauflösenden 2D-Backgrounds (interlaced) und gröberen 3D-Charakteren und -Böden entschieden.

Ungewöhnlich ruckartige Animation

Wer TSD URA zum erstenmal in seinen Saturn legt und startet, bekommt zunächst, dank ausgezeichnet geschnittenem Intro, Lust auf mehr. Der neue Racheengel mit dem coolen „Werkzeug" wird gleich mal auf seine kämpferischen Qualitäten getestet. Man stellt rasch fest, daß er über ein enorm energieraubendes Potential verfügt. Was noch sofort auffällt, sind die in meinen Augen nur schwerlich harmonierenden 2D- und 3D-Elemente der grafischen Darstellung und der motivierende Soundtrack. Als ein zweischneidiges Schwert erweist sich die Optik der Polygonfiguren. Solange sie stillstehen, kann man Takaras Detailverliebtheit nur bewundern, sobald sie sich jedoch bewegen, läßt sich eine gewisse Abscheu über die unsaubere Animation nicht unterdrücken. Die vielen Kameraeinstellungen vermögen es nicht, über spielerische Unausgewogenheit hinwegzutäuschen. Manche Personen, wie der eingangs erwähnte Ripper, verfügen über viel zu durchschlagskräftige Special Moves, die dann auch noch über eine einzige Taste aktiviert werden können. Prügelfans mit einem Saturn sollten sich lieber an AM2's letzte Kreationen halten, Fighting Vipers und Virtua Fighter Kids spielen sich um Welten besser!



Zwischengegner Repli wurde vom verrückten Wolf erschaffen

Einstiegshilfe

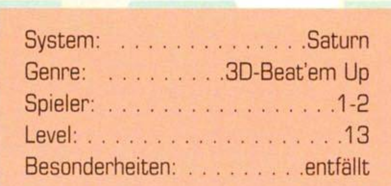
Anfänger schnappen sich den Ripper und spielen TSD URA erstmal mittels C-Button komplett durch. Immer wenn der Overdrive-Balken komplett aufgefüllt ist, aktiviert man durch C+Z gleichzeitig eine besonders vernichtende Attacke.

Mittels Special Moves wird der Overdrive-Balken aufgeladen





In Tracys Stage wird auf einem knallbunten Boden gekämpft



System: .... Saturn
Genre: .... 3D-Beat'em Up
Spieler: 1-2
Level: 13
Besonderheiten: .... entfällt

Hersteller: .... Takara
Entwickler: .... Takara
Testmuster: .... Flying Arts
Tel.: 0208 / 823270
Veröffentlichung: .... Japan-Import
Ca. Preis: .... K.A.

6 von 10

Grafik 7
Sound 8
Gameplay 6

Holger Gößmann • Stefan Hellert

Virtua Cop 2

Info: Virtua Cop 1

Teil Eins der VC-Reihe ist das erste wirklich überzeugende Light Gun-Spiel für den Heimbereich. In Japan wird es mit einer martialisch wirkenden schwarzen Gun verkauft, die den Spielzeug-Herstellern in den USA (orange) und in Deutschland (blau) doch zu heftig coloriert war. Die drei ellenlangen Level lassen Euch einen gnadenlosen Feldzug gegen eine Bande Waffenschieber führen, den Ihr nach einer Schießerei in einem Hafen, auf einer Baustelle, in diversen Lagerhallen, Büroräumen und zuguterletzt im Bandenhauptquartier mit einem furiosen Showdown erfolgreich beendet. Glücklicherweise kamen die hiesigen Behörden nicht auf die Schnapsidee, dieses unblutige und unglaublich unterhaltsame Ballerspiel auf den Index zu setzen. Allerdings stellte Sega Deutschland sich zeitweise selbst ein Bein, und konnte über geraume Zeit einen Produktionsengpaß bei den Lightguns nicht in den Griff bekommen, der nun behoben ist. PlayStation-Besitzer bekommen derzeit noch keine vernünftige Alternative geboten, das japanische Import-Spiel Horned Owl, welches die Konami-Lightgun unterstützt, leidet an dramaturgischen Schwächen, während die Bildschirm-Abfrage bei Die Hard Trilogy technisch nicht an den AM2-Standard heranreicht.



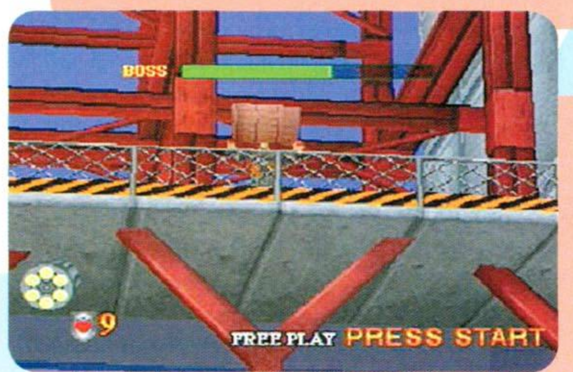
Durch die vielen Hits ist die Sicht teilweise eingeschränkt

Es ist immer dasselbe: Fragt man einen kleinen Jungen, was er später einmal werden möchte, ist die Antwort „Polizist". Nun, dieser Wunsch relativiert sich meist recht schnell, besonders nachdem die ersten Strafanzeigen wegen Rowdytums im Straßenverkehr oder nächtlichen Discobesuchs ohne Erziehungsberechtigten laufen, aber der Wunsch mit gezogener Wumme durch eine Lagerhalle mit Dutzenden bewaffneter Verbrecher zu schleichen und bei der geringsten Bewegung wie ein Gestörter loszuballern bleibt. Diesem Verlangen konnte der geneigte Saturnbesitzer mit Virtua Cop erstmals nachgeben, ohne ernsthafte körperliche Schäden (sieht man einmal vom starken Muskelkater nach einigen Stunden Spielzeit ab) davonzutragen.

Der zweite Teil wird in diesen Tagen in Deutschland veröffentlicht und wird mit Sicherheit mindestens ebensoviel Aufmerksamkeit wie sein Vorgänger erregen. Weder am Spielprinzip noch an dem Extrawaffenarsenal hat sich etwas geändert. Dafür wurden aber der Gamespeed und die Gegneranzahl gehörig



Grafisch deutlich besser als der erste Teil, aber abgeschlagen hinter Die Hard



Der erste Endgegner wirft mit Fässern, Kisten, und Mini-Bussen (!) nach Euch



Das zweite Optionsmenü war in der Testversion noch frei anwählbar



In jedem Level gibt´s eine Abzweigung. Damit kann das Game auf acht verschiedene Arten durchgespielt werden



Sanfte Schleichwerbung für andere AM2-Produkte



Die Gegner tauchen im ersten Level noch recht gemäßigt auf



Mit Äxten bewaffnete Gegner erscheinen plötzlich direkt vor Eurer Nase



Mit den Fässern gehen gleich mehrere Gegner in die Luft. Euch können sie nicht gefährlich werdne

in die Höhe geschraubt, was zusammen mit der verbesserten Technik für mehr Stimmung vorm Screen sorgt. Hintergrundobjekte, wie z.B. Monitore, wurden mehr als bisher ins Spiel miteingebunden, sodaß der direkte Treffer nicht mehr die einzige Möglichkeit sind, sich seines Gegners zu entledigen. Geblieben ist die Schwierigkeitsgradabstufung durch die anwählbaren Level. Beginnen werdet Ihr vor einem Juweliergeschäft, welches gerade mal ausgeraubt wird. Dann klemmt Ihr Euch hinter das Steuer eines Streifenwagens und eliminiert die Terroristen bei einer rasanten Verfolgungsjagd. Obwohl man während des Handlungsverlaufes zwischen zwei verschiedenen Fahrrouten wählen kann (Ein Feature, das alle drei Level beinhalten), trifft man sich doch am Hafen der fiktiven Großstadt wieder und schreitet zum Showdown. Im zweiten Level durchforstet Ihr einen Passagierdampfer, der dritte und grafisch am schönsten gelöste Abschnitt führt Euch in eine U-Bahn, mit der Ihr sogar einige Stationen weit mitfahrt.

„Vertrauen Sie mir! Ich weiß, was ich tue."

An diesen Satz des durchgeknallten Seriencops Sledge Hammer (derzeit auf RTL zu sehen) fühlt man sich bei VC2 unweigerlich erinnnert. Bei einer derart wüsten Schießerei würde die munitionsverarbeitende Industrie mit Sicherheit Umsatzverdoppelung melden. Und trotzdem bleibt VC2 ein gut spielbares, wenn auch teilweise enorm schweres Shoot´em Up. Spieler des zweiten Teils sollten vor allen Dingen eine sehr schnelle Reaktion und eine ruhige Hand mitbringen, um das Game unter vernünftigen Bedingungen durchzuspielen, denn leider gibt es wieder die unendlich Continues-Option, unter deren Einsatz dem Game viel von seinem Spielspaß genommen wird. Manch einer wird sicherlich auch bemängeln, daß die Dauermotivation nach mehrmaligem Beenden der Level in den Keller sinkt, doch man sollte nicht außer acht lassen, daß es sich um eine lupenreine Arcade-Konvertierung mit einigen Zusatzgimmicks handelt, die als Partygame wohl kaum zu übertreffen ist. Logischerweise scheiden sich die Geister bei diesem Spielprinzip, aber wer den Vorgänger mochte, dem sei gesagt, daß VC2 ein flüssigeres Gameplay, eine schönere Optik und eine genauso akkurate Steuerung hat. Nur wer sich mit diesem Genre absolut nicht anfreunden kann, kommt um die CD herum, für alle anderen Spieler ist VC2 ein Pflichtkauf.



Justice Shot



Volltreffer



Mehr Bildschirmobjekte sind ins Spiel miteinzubeziehen



Zivilisten zu erschießen, kostet eine Lebenseinheit

System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	AM2
Spieler:	1-2	Testmuster:	Sega
Level:	3		
Besonderheiten:	Sega Gun, Backup-Booster	Veröffentlichung:	November
		Ca. Preis:	99,- DM



9 von 10

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	9

Holger Gößmann • Andreas Binzenhöfer

OutRun

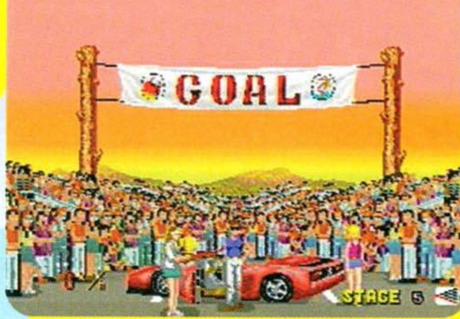
Einstiegshilfe

Der Streckenverlauf der ersten zwei Stages sollte auswendig gelernt und möglichst perfekt durchfahren werden, um Fahrfehler und Kollisionen in den Schlußabschnitten zu kompensieren. Die Kurven fährt man am besten innen an, da man so den längsten Driftweg hat.



Der Seitenstreifen bremst automatisch ab

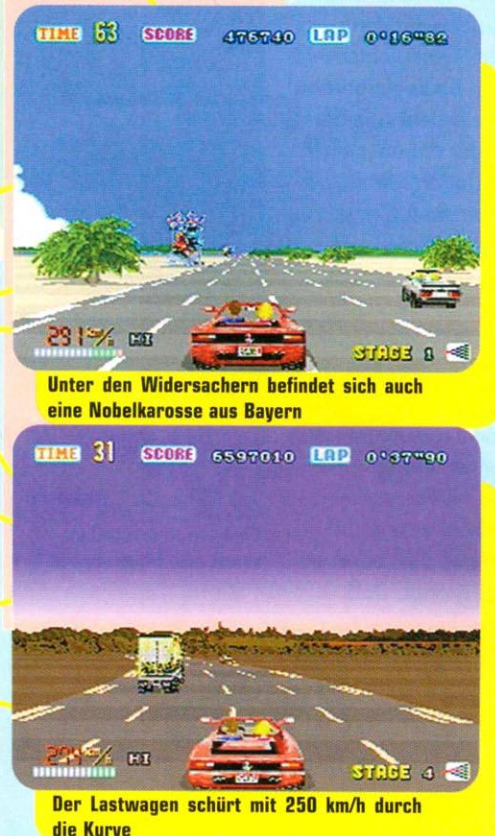

Oben verschwindet gerade der Wegweiser



Die Siegesparty

Fünfspurige Highways, Schumis feuerrotes Spielmobil in der Cabriolet-Straßenversion, ein blondes Beachbabe auf dem Beifahrersitz und das Gaspedal bis zum Bodenblech durchgetreten: das Leben kann so schön sein! Wenn eine Wahrheit für immer unumstößlich bestehen bleiben kann, dann doch diese: „Chicks love the Car".

Schon vor 10 Jahren erkannte Sega diese Marktlücke und schuf mit OutRun die Männerträume der Vorstadtproleten in Automatenform. Bei dem Game handelte es sich um den Urvater der Vollgas- und „Wer bremst verliert"-Spiele, die bis zum Aufkreuzen von Virtua Racing den 16 Bit-Markt fest in der Hand hatten. Mit Ferrari Cabriolet und Begleitung geht's an den Start des Highway-Rennens, bei dem man bis zu einem gewissen Zeitlimit den nächsten Checkpoint erreichen muß. Nach Durchfahren eines Streckenabschnitts kann der Spieler zwischen zwei verschiedenen Routen entscheiden. Insgesamt stehen 15 unterschiedlich gestaltete Abschnitte zur Verfügung, die je nach Routenwahl zu fünf verschiedenen Enden führen können.


Unter den Widersachern befindet sich auch eine Nobelkarosse aus Bayern

Der Lastwagen schürt mit 250 km/h durch die Kurve

Gewissen Charme erhalten

Obwohl OutRun den technischen Standart, der mittlerweile in der Rennspielbranche gang und gäbe ist, natürlich nicht halten kann, kann man dem Programm einen gewissen Reiz nicht absprechen. Dies mag zum einen an den verschiedenen Streckenverläufen liegen, die zusammen mit dem relativ hohen Schwierigkeitsgrad für lange Durchspielzeiten sorgen, zum anderen wurde OutRun noch nicht ganz so oft wiederbelebt wie verschiedene andere Titel aus gleichem Hause. Klassikerfans, die das Heizspiel kennen und mögen, dürfen also bedenkenlos zugreifen. Wer aber echtes Rennspielfutter für Segas Next Generation-Konsole sucht, liegt falsch, denn mit der Bremstaste wird äußerst selten gearbeitet, von Drifts ganz zu schweigen. Alles in allem liegt mit OutRun ein interessanter Klassiker für die ein oder andere Runde zwischendurch vor, dem Durchschnittsspieler kann ich das Game allerdings nicht empfehlen.



System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Rutubo, Sega Ages
Spieler:	1	Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Level:	15 Strecken	Veröffentlichung:	Japan-Import
Besonderheiten:	Backup-Booster, Analog-Controller, Lenkrad	Ca. Preis:	69,- DM

4 von 10

Grafik	**3**
Sound	**4**
Gameplay	**3**



After Burner II



Getroffen! Der Jet geht in Flammen auf

wir duerfen uns freuen,

Wir dürfen uns freuen, denn mit After Burner II stellt Sega Ages das vorerst letzte Produkt aus der Reihe früherer Automatenhits vor. Und um es gleich vorwegzunehmen, auch der Flugzeugshooter hat viel von seinem Spielspaß eingebüßt.

Wieder einmal dient ein machthungriger Imperator als Rechtfertigung für die Kriegsmission, die After Burner II zur Hintergrundstory hat. Mit dem amerikanischen Abfangjäger F-14, besser bekannt unter dem Namen Tomcat, hebt der Spieler vom heimischen Flugzeugträger ab, um sich in die nahegelegenen Kampfstätten zu stürzen. Ähnlich wie bei Space Harrier sieht er dabei das eigene Sprite von hinten, das gerade auf die feindlichen Jäger zurast. Mit dem Zielkreuz versucht man nun über die gegnerischen Bitmaps zu fahren, was ein Lock zur Folge hat. Die anschließend abgefeuerte Rakete findet dann automatisch den Weg ins Ziel. Von hinten kommenden Raketen und Flugzeugen entkommt man mit der Afterburner- bzw. Bremstaste. Alle zwei bis drei Level taucht ein Nachtankflugzeug auf und versorgt den Kampfpiloten mit neuer Munition. In den Stages 5, 9, 13 und 19 befinden sich außerdem Speicherpunkte, die bei Spielende ein Continue ermöglichen. Diese gehen aber mit Ausschalten des Saturns genauso verloren wie das Zusatzspielchen 1000 Hit Challenge, das nach dem Durchspielen im Hauptmenü erscheint.

Einstiegshilfe

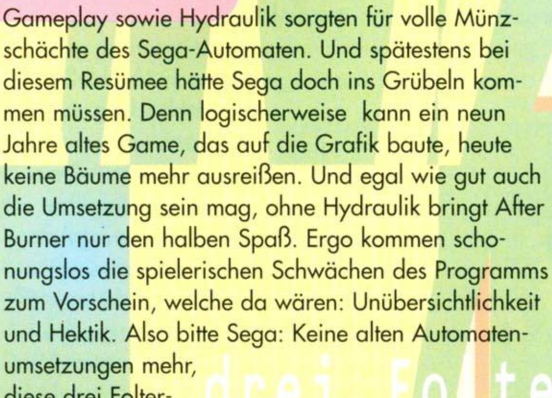
Beim Sprachsample „The Enemy" zunächst hochbeschleunigen und dann abbremsen. Der feindliche Jet rauscht dann an Euch vorbei. Der Heat - Seeking - Missile (HSM) kann man durch Afterburner entkommen.



Da burnt was am After







Die Bonusrunde



In den höheren Levels hilft nur die Flucht





Reizlos

After Burner als Automat war genial. Eine für die damalige Zeit atemberaubende Grafik mit schnellem Gameplay sowie Hydraulik sorgten für volle Münzschächte des Sega-Automaten. Und spätestens bei diesem Resümee hätte Sega doch ins Grübeln kommen müssen. Denn logischerweise kann ein neun Jahre altes Game, das auf die Grafik baute, heute keine Bäume mehr ausreißen. Und egal wie gut auch die Umsetzung sein mag, ohne Hydraulik bringt After Burner nur den halben Spaß. Ergo kommen schonungslos die spielerischen Schwächen des Programms zum Vorschein, welche da wären: Unübersichtlichkeit und Hektik. Also bitte Sega: Keine alten Automatenumsetzungen mehr, diese drei Folter-CDs reichen wirklich!

drei Folter reichen wirklich!

System: Saturn	Hersteller: Sega
Genre: 3D-Shoot'em Up	Entwickler: Rutubo, Sega Ages
Spieler: 1	Testmuster: Flying Arts 0208 / 823270
Level: 22	Veröffentlichung: Japan-Import
Besonderheiten: Backup-Booster, Analog-Controller	Ca. Preis: 69,- DM



3 von 10

Grafik	4
Sound	3
Gameplay	2

Philipp Noack · Stefan Hellert

Real Bout Fatal Fury

Einstiegshilfe

Kim Kap Hwan hat einen supereinfachen 7-Hit-Combo: A, B, B, C, C. Er schließt seine Serie mit einem spektakulären Sprung ab. Oberboss Geese Howard empfiehlt sich besonders für Anfänger, seine Moves sind durchschlagskräftig und einfach auszuführen.



Billy tritt nach diesem 14-Hit-Combo in die äußere Umlaufbahn ein


Das Drei-Ebene-System ermöglicht geschickte Ausweichmanöver


Kurze Schlagserien können unmittelbar nacheinander angebracht werden

Fatal Fury, Fatal Fury 2, Fatal Fury Special, Fatal Fury 3 und Real Bout Fatal Fury. SNKs erstes Beat'em Up hat es mittlerweile auf stolze vier Nachfolger gebracht, das ist wenig verglichen mit Capcoms Megaseller Street Fighter, aber viel im Vergleich zu neueren Konkurrenten wie Namcos Tekken. Die vorliegende CD-Modul-Kombination stellt die Saturn-Umsetzung des bislang letzten Teils der King of Fighters-Saga um die Bogard Brothers dar. Terry, Andy und 13 weitere alte Bekannte wie Kim Kap Hwan oder Joe Higashi treten in dem Turnier eigentlich wieder mal nur an, um am Schluß Geese Howard das Grinsen aus dem Gesicht zu vertreiben. Seit Fatal Fury 3 hat sich beim Kampfsystem einiges verändert. Die Combo-Mania ging an SNK nicht spurlos vorbei, hier nennt sich das ganze lediglich Rush-Hit. Bestimmte Tastenkombinationen ermöglichen erstaunliche Schlagserien, die das Programm nach Abschluß mit der Einblendung der Trefferzahl entsprechend honoriert. Mittels Reversals werden Angriffe wirkungsvoll ausgekontert, und durch einen Guard Cancel-Move läßt sich die Deckung des Gegners überlisten. Von den echten 3D-Prüglern hat man sich die Möglichkeit abgeschaut, den Widersacher rechts oder links über die Spielfeldbegrenzung hinauszudrängen. „Out Of Bounds" bedeutet das sofortige Ende einer Runde zu Gunsten dessen, der im Ring verweilen konnte. Jeder der 16 Fighter beherrscht zwei verschiedene Super Special Attacks, S- und P-Power richten bei einem ungedeckten Kontrahenten deutlichen Schaden an und können spielentscheidend sein.



Kim's überlegener Stil weist Geese in die Schranken



You'll love the way we fly!

Everybody be cool, YOU, be cool!

So und nicht anders müssen Beat'em Ups spielbar sein. Real Bout Fatal Fury verfügt über eine tadellose Steuerung, ein ausgeklügeltes Combo-/Kampfsystem, gute, wenn auch rar gesäte Hintergrundgrafiken und einen aggressiven Soundtrack in CD-Qualität. Hinzu kommen nervenschonende, da kurze Ladezeiten dank CD-Modul-Zwitterlösung. Ein Rätsel sind mir die völlig verunglückten Soundeffekte, die sogar auf einer 16-Bit-Konsole für unfreiwillige Lacher gesorgt hätten. Dem überlegenen Yamaha-Soundchip des Saturns wird dieses verrauschte Armutszeugnis ebensowenig gerecht wie einem 911er Turbo ein Satz 155er Reifen. Dennoch ist das neueste Fatal Fury SNKs beste Next Generation-Umsetzung to date. Die überragende Spielmechanik und der erfrischend dynamische Ablauf vermögen von der lächerlichen Geräuschkulisse nicht wirklich beeindruckt zu werden.



System: . . . . .Saturn
Genre: . . . . .Beat'em Up
Spieler: 1-2
Level: . . . . .5+
Besonderheiten: . .Backup-Booster, ...CD-Modul-Kombination

Hersteller: . . . . .SNK
Entwickler: . . . . .SNK
Testmuster: . . . . .Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung: . . . .Japan-Import
Ca. Preis: . . . . .K.A.

8 von 10

Grafik 7
Sound 4
Gameplay 8

Highway 2000

Gleiches Spiel, neue Mädels



Kurz bevor Ihr in einer Kurve gegen die Mauer fahrt, drückt Ihr leicht auf die Bremse und zieht Euch driftend aus der Affäre



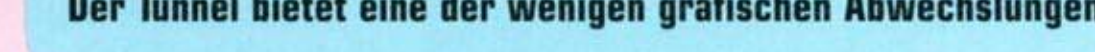






Selbst im extremen Drift hält man locker mit den Gegnern mit

Der Tunnel bietet eine der wenigen grafischen Abwechslungen



Den Freaks der Saturnszene dürfte Highway 2000 bereits als Deat Heat bzw. Deat Heat 2 (gleiches Spiel, neue Mädels) bekannt sein. Sinn des Spiels war es damals nicht etwa, möglichst gute Plazierungen zu erfahren, sondern eines von zehn Japanermädels durch den entsprechenden Fahrstil zum Mitfahren zu bewegen. Highway 2000 ist an und für sich das gleiche Spiel, -nur daß man uns Europäern anscheinend nicht zutraut, Spaß daran zu haben, den leichtbekleideten Models aus dem Vorspann mit gekonnten Drifts zu imponieren. Übriggeblieben ist also ein reinrassiges Rennspiel mit fünf Strecken, die zunächst bei Tag und dann bei Nacht gewonnen werden müssen, um dann einen ebenfalls frauenlosen Abspann wegdrücken zu können. Einziger Lichtblick: die Congratulationscreens, die nach einer Plazierung auf dem Treppchen eine Bikinischönheit zeigen. Neben einem obligatorischen Time Trial Mode befindet sich noch das Hauptargument für Highway 2000 auf dem Silberling: der Zwei-Spieler-Modus. Hier liefert man sich ebenso flüssige wie spannende Driftduelle, vielleicht ja sogar mit dem netten Pin Up Girl aus der Nachbarschaft.

No Woman, No Joy

Auch wenn die netten, intellektuellen Damen fehlen, und dadurch vielleicht für den einen oder anderen ein entscheidendes Kaufargument flöten geht, am Rennspiel an sich ändert sich nichts. Highway 2000 ist immer noch genauso gut steuerbar, selbst wenn dafür die unglaublich unrealistischen Drifts verantwortlich sind. Mit den richtigen Lenkbewegungen ist es z.B. möglich, die komplette Strecke (auch auf den Geraden) durchzudriften. Wem´s Spaß macht!



Das Fahrwerk ist extrem weich

System:	Saturn
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Level:	5
Besonderheiten:	Backup-Booster, Lenkrad
Hersteller:	Pack In Video
Entwickler:	Victor / Genki
Testmuster:	Virgin
Veröffentlichung:	Oktober
Ca. Preis:	99,95 DM



6 von 10

Grafik	7
Sound	4
Gameplay	7

BLAM! Machinehead

INTRO









Insgesamt acht Cocoons müssen zerstört werden



Die Übersichtskarte dient zur besseren Orientierung



In den höheren Leveln ist extreme Hektik angesagt



Die Generatoren verändern die Realität

Nach der PlayStation-Version dürfen sich jetzt auch Saturnfreaks über Blam! Machinehead freuen. An der Story des 3D-Shoot´em Ups hat sich nichts geändert. Ein elektronischer Virus, genannt Machinehead, verseucht die Erde. Dr. Kimberley Stride versucht nun, von ihrem wissenschaftlichen Assistenten Orville gezwungen, mit einer steuerbaren Rakete das Herz des Machinehead zu zerstören. Neben der mit endlos Munition bestückten Chaingun finden sich noch einige stärkere Waffen an Bord (Flammenwerfer, Zielsuchraketen, Blitzgewitter...), die dummerweise durch herumliegende Items aufgefüllt werden müssen. Um nun die Hauptaufgabe eines jeden Levels zu erfüllen, wie etwa einen Zug sicher durch ein Tal zu geleiten, bedient man sich der sogenannten Reality Machines. Setzt man nämlich eine der RM´s mit dem passenden Schlüssel in Gang, verändert diese die Realität, sprich im Level verändern sich diverse Dinge (eine Steigung flacht ab, ein Berg verschwindet...). Da die Umgebung alles andere als ebenerdig ist, hat man die Möglichkeit nach oben oder unten zu schauen, um eventuell höher/niedriger positionierte Gegner beschießen zu können. Dank Eidos dürfen wir uns sogar über deutsche Bildschirmtexte sowie eine deutsche Sprachausgabe freuen.



Bomb-astic!

Blam!Machinehead ist ein grundsolides 3D-Shoot´em Up, bei dem einiges stimmt. Die technisch beinahe einwandfreien Welten lassen sich sehen, und die Endzeitstimmung wird mit Hilfe der Zwischensequenzen eindrucksvoll vermittelt. Die komplett deutsche Aufmachung scheint das Ganze abzurunden, doch anderes stimmt dann eben doch nicht. Die Steuerung ist zwar recht komplex, dafür aber auch verflixt gewöhnungsbedürftig. In den späteren Leveln wird Blam! extrem hektisch und damit teilweise etwas zu unübersichtlich. Der Versuch, mit dem Radar die Tatsache zu vertuschen, daß es nur eine Perspektive gibt, schlug auch fehl, da der Scanner nur Gegner anzeigt, die ohnehin vor einem sind. Liebhabern des Genres ist Blam! Machinehead dennoch wärmstens zu empfehlen.

System:	Saturn	Hersteller:	Eidos
Genre:	3D-Shoot'em Up	Entwickler:	Core Design
Spieler:	1	Testmuster:	Eidos
Level:	17		
Besonderheiten:	Paßwort, dt. Sprachausgabe, dt. Texte	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	109,- DM

7 von 10

Grafik	**8**
Sound	**7**
Gameplay	**7**

Daytona USA Circuit Edition

Das Driften ist nur mit den wenigsten Kutschen wirklich zu kontrollieren



Eine Achterbahn schmückt den National Park Speedway



Der Zwei-Spieler-Modus wurde grafisch enorm abgespeckt

Rechtzeitig zum Release des Saturn im Juli des letzten Jahres erschien auch Daytona USA für das 32-Bit-Flaggschiff von Sega. Die spielerische Klasse stand bei dieser Automatenkonvertierung deutlich vor der Güte der grafischen Darstellung. Dies verspricht Sega nun mit einer komplett überarbeiteten Version zu ändern. Zwei neue Strecken und eine Vielzahl an neuen Wagen sind die auffälligsten Features. Der National Park Speedway ist ein reinrassiger Hochgeschwindigkeitskurs, die Desert City-Strecke dagegen ein einziges Kurvengeschlängel. Die zunächst acht Wagen unterscheiden sich in Grip, Beschleunigung und Top Speed. Gesteuert werden die Boliden aus einer von vier Perspektiven, entweder mit dem Standardpad oder dem Arcade Racer-Lenkrad. Gewinnt Ihr alle Strecken auf einem Schwierigkeitsgrad, erhaltet Ihr den Originalwagen des Coin-op (überragende Werte) sowie das vom ersten Teil bekannte Pferd. Rekorde speichert die 32-Bit-Konsole automatisch.



Nach einem Unfall ist das Auto heftig demoliert

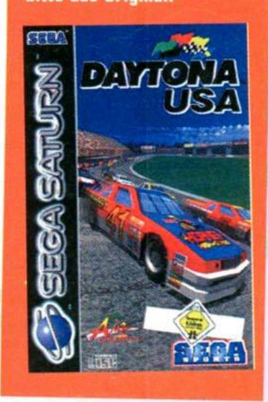
Rück- statt Fortschritt

Auch die eingeschworensten Saturn-Fans müssen einsehen: die Circuit Edition von Daytona wird den hochgesteckten Erwartungen nicht im mindesten gerecht. Trotz Zwei-Spieler-Modus und verbesserter Grafik bleibt das Sequel unterm Strich sogar deutlich hinter dem Original zurück. Knackpunkt ist die schwammige Steuerung, die einem ständig das Gefühl vermittelt, man „rette" sich mehr über die Kurse, als daß man fährt. Das Driftverhalten ist mit den meisten Kutschen völlig chaotisch, nur die Wagen mit hohen Gripwerten bieten eine akzeptable Kontrolle. Gerade weniger versierte Steuerkünstler werden große Probleme haben, auch nur einigermaßen die Ideallinie zu halten. Dieses Manko scheint man bei Sega während der Testphase erkannt zu haben, denn der Schwierigkeitsgrad ist entsprechend ausgerichtet. Die Gegner verhalten sich nicht sonderlich fordernd, selbst auf Hard und mit zahlreichen Fahrfehlern sind vordere Plazierungen eher die Regel. Ich muß ehrlich zugeben: die Enttäuschung über Daytona USA Circuit Edition innerhalb unserer Redaktion ist riesengroß. Erwartet hatten wir das Gameplay von Daytona und die Grafik von Sega Rally. Herausgekommen ist ein unausgegorenes Stück Software, das sich vom ersten Teil klar ausbremsen lassen muß und von Sega Rally nur träumen kann, - so wie wir.



Das Original Daytona

Für die erste Umsetzung des brillanten Coin-op zeichnete sich Segas Topentwickler-Team AM2 verantwortlich. Grafisch war die Konvertierung zwar nicht unbedingt spitze, in spielerischer Hinsicht aber umso mehr. Sowohl mit dem Standardpad wie auch mit dem Arcade Racer erreichte der Titel fast Spielhallenniveau. Deswegen kann unser Urteil nur lauten: Wenn Daytona USA, dann bitte das Original!

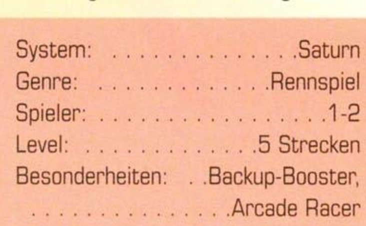
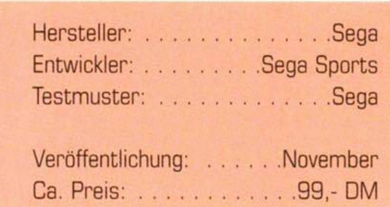




Den Originalwagen muß man sich erst erfahren



Das Pferd ist schon vom ersten Teil bekannt

System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Sega Sports
Spieler:	1-2	Testmuster:	Sega
Level:	5 Strecken		
Besonderheiten:	Backup-Booster, Arcade Racer	Veröffentlichung:	November
		Ca. Preis:	99,- DM

7 von 10

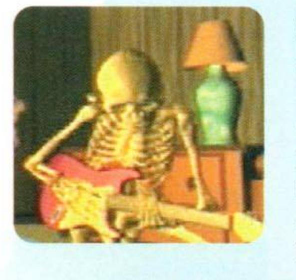
Grafik	8
Sound	7
Gameplay	6

Philipp Noack • Stefan Hellert

Mr. Bones

Irgendwie war er anders als die anderen. Und dennoch lief er inmitten einer riesigen Schar von Untoten, ohne ein Ziel erkennen zu können, durch die vom Vollmond erhellte Nacht. Die feindseligen Blicke der anderen Skelette häuften sich, und es kam der Zeitpunkt, an dem er nur noch seine knochigen Beine in die Hand nehmen konnte. Er, nennen wir ihn Mr.Bones, ist der Held der Geschichte. Eigentlich war er ja schon tot, doch seine „Kollegen" verhielten sich auf seltsame Weise noch lebloser. Sie sollten von einem finsteren Vampir mit blutroten Augen dazu mißbraucht werden, ewige Finsternis über die Welt zu bringen. Mr.Bones hatte eine leuchtende blaue Augenfarbe, und das war es, was ihn von den übrigen unterschied. Diese marschierten willenlos mit rot funkelnden Augen durch die Dunkelheit. Die Hintergrundstory könnte man auch als Parabel über das Business deuten: die Farbe blau steht für das Gute, die Farbe rot für das Böse. Der eine Farbton findet sich im Firmenlogo von Sega, der andere in dem von Nintendo...

Mr.Bones wurde von den Programmierern als Genremix konzipiert. Nahezu in jedem Level sieht man sich mit einem neuen Spielablauf konfrontiert. Der Hauptdarsteller bewältigt in seiner 22 Stages umfassenden Rettungsaktion Jump'n Run-Passagen, 3D-Abschnitte, ein E-Gitarren- und ein Drum-Solo. Anspielungen auf Klassiker wie Breakout und Asteroids wurden ebenfalls mit untergebracht. Zwischendurch erfreuen qualitativ hochwertige Rendersequenzen, die den Fortgang der Geschichte näher erläutern, das Auge des Betrachters.



O-Ton Gunter:"Run for your life!"





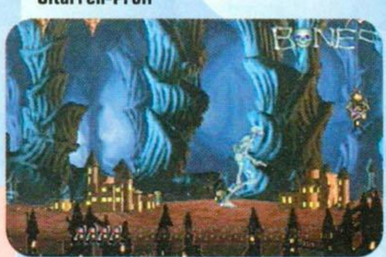
Dies ist der schon jetzt legendär haßmässige zweite Level



Beim Guitar Solo wird jeder zum E-Gitarren-Profi



Auch ohne Beine bezwingt das sympathische Skelett seine Gegner



„Mr. Bones, it takes me away!!!"

Funny Bones

Das erste Saturn-Spiel auf zwei CDs enthält die witzigste Runde aller Zeiten. In „Funny Bones" muß man sein Talent als Standup-Comedian unter Beweis stellen. Die einzelnen Buttons wurden mit Satzteilen belegt, die in der richtigen Reihenfolge erzählt werden müssen, um das untote Publikum zu be-Geist-ern. Man kann Mr.Bones einiges vorwerfen, Innovationslosigkeit gehört auf keinen Fall dazu. Das ganze Drumherum haben die Angel Studios fantastisch in Szene gesetzt, ein Oscar in Cinematography wäre fällig. Leider, leider weist die Spielbarkeit Mängel auf, die nicht zu verschmerzen sind. Was man sich gedacht hat, als man das zweite Stage designte, ist mir schlicht ein Rätsel. Das „Mausoleum" geriet grafisch und spielerisch derart schwach, daß sich echte Haßgefühle in der Magengegend aufstauen, die einen am liebsten dazu veranlassen würden, das Spiel samt Saturn aus dem Fenster zu schmeißen. Eine Frechheit, besonders wenn man bedenkt, gerade einen Hunderter dafür beim Händler berappt zu haben. Jemand, der diesen Level beim Probespielen erwischt, läßt das Programm garantiert im Regal verschimmeln, und das haben die mit Ideen vollgestopften, folgenden 20 Runden nicht verdient. Wenn Zono etwas mehr Feinschliff beim Aufbau im allgemeinen hätte walten lassen, Mr.Bones wäre eine 9 oder gar eine 10 wert, so bleibt selbst eine 8 nicht in Reichweite.

System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Multigenre	Entwickler:	Zono Inc / Angel Studios
Spieler:	1	Testmuster:	Sega
Level:	22		
Besonderheiten:	Backup-Booster, 2 CDs	Veröffentlichung:	November
		Ca. Preis:	99.- DM

7 von 10

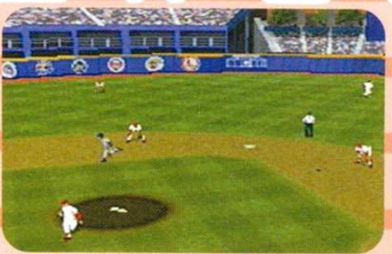
Grafik	7
Sound	8
Gameplay	6



World Series Baseball 2

Zwei


Die Abschlagsdarstellung läßt keine hohen und tiefen Würfe zu


Ryan Kleskos Homerun im Replay


1995 stellte Albert Belle von den Indians bemerkenswerte Rekorde auf


Nach dem Home-Run Derby erfolgt die Ergebnisdarstellung

Einstiegshilfe

Eine einfache Möglichkeit, Runner in Scoring Position zu bringen ist das Basestealing. Geht mit Hilfe der L-Taste zwei Schritte vom Base weg und lauft, sobald sich der Werfer bewegt. Der Catcher hat keine Chance, Euch auszuwerfen.



Fred McGriff, genannt „Crime Dog", Clean-up Hitter der Atlanta Braves, ziert die Packung von Segas neustem Sportspiel. Er und seine keulenschwingenden Stammesbrüder konnten letztes Jahr die World Series nach Georgia holen.

Der Vorgänger, der schon seit Erscheinen des Saturns erhältlich ist, wurde stark verbessert. Vor allem im grafischen Bereich weiß WS-Baseball 2 zu verblüffen. Egal ob Homerun Derby, All-Star Game, Exhibition Game, Saison oder Playoffs, das Augenmerk fällt sofort auf die wirklich sehr gut gelungenen Stadien. Und von denen gibt es immerhin 28 Stück, die ihren Vorbildern fast auf das Pixel genau gleichen. Zusätzlich zu den originalen Spielernamen der höchsten amerikanischen Liga, zu denen die Statistik von 1995 in einer speziellen Datenbank natürlich wie die Butter zum Brot gehört, erwarb Sega auch die Lizenz für die Teamnamen. Auf dem Feld kann man mittels Optionsmenü entscheiden, ob man die verteidigenden Spieler selbst übernimmt oder dem Computer überläßt. Das Spielgeschehen an der Platte wird von schräg oben dargestellt, was die dritte Dimension (sprich Pitch zu hoch oder zu tief) völlig aus dem Spiel nimmt.

Kein Hall of Fame Kandidat

Um es gleich vorwegzunehmen: auf dem Mega-Drive war die World Series-Reihe besser als auf dem Nachfolgegerät. Störend wirkt vor allen Dingen die Tatsache, daß das im Baseball Schwierigste, nämlich den Ball millimetergenau auf die Keule zu bekommen, auf einen simplen Tastendruck mit einem Schuß Glück reduziert wurde. Besonders deutlich wird dies im Homerun Derby, wo der Spieler zehnmal hintereinander mit dem gleichen Timing schlagen kann und zehn völlig verschiedene Resultate erzielt. Das simple „Der Ball ist über der Platte also schwing' ich mal"-Spielprinzip kommt aber hauptsächlich Anfängern sehr entgegen. Das Gameplay hat einige Schwächen, ist aber durchaus o.k., wohingegen sich bei der Kameraführung grobe Fehler eingeschlichen haben. Wird der Ball zum Werfer zurückgeschlagen, zoomt die Kamera nicht selten über ihn hinweg, und der Betrachter findet sich im Center-Field wieder. Trotzdem kann man WS Baseball denjenigen empfehlen, die das Spiel um Schläger und Bases noch nicht so gut beherrschen. Fans der Sportart sind aber auf Sonys Konsole mit Hardball 5 und Bottom of the 9th besser versorgt.


Die weitesten Schläge werden gespeichert



System: Saturn
Genre: Sportspiel
Spieler: 1-4
Level: entfällt
Besonderheiten: Backup-Booster,

Hersteller: Sega
Entwickler: Sega
Testmuster: Theo Kranz Games Tel.: 0931 / 571601
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM

6 von 10

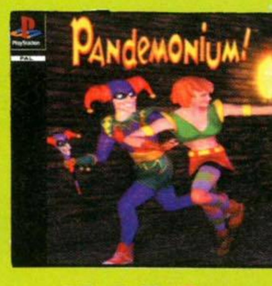
Grafik: 7
Sound: 5
Gameplay: 6



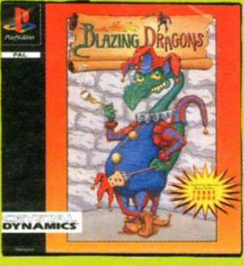
ACCLAIM

3 x Alieneier (limitiert auf 500 Stück) inkl. Überraschung (PSX)











BMG Interactive

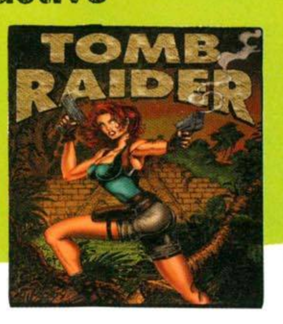


5x Blazing Dragon (SAT/PSX) • 5x Legacy of Kain (SAT/PSX)
5x Pandemonium (PSX) • 5x Slam'n Jam (SAT/PSX)

DATAFLASH



4x Game Buster (SAT/PSX)





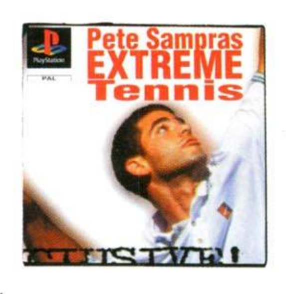
EIDOS

5x BLAM!-Vinyl
1x Lederjacke TombRaider

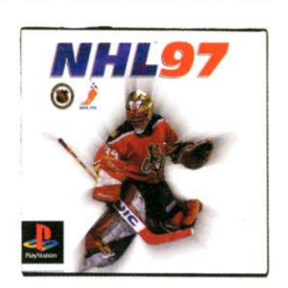
MITMACHEN und GEWINNEN

CODEMASTERS

5x Pete Sampras (PSX)
5x MicroMachines Military (MD)







ELECTRONIC ARTS

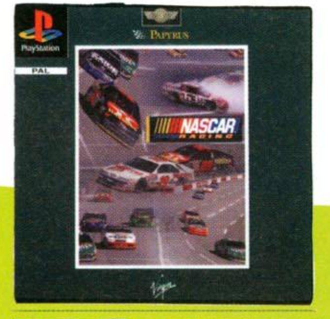
5x Space Hulk (SAT) • 5x Andretti Racing (PSX) •
5x NHL 97 (PSX) (alle incl. EA-Shirt)

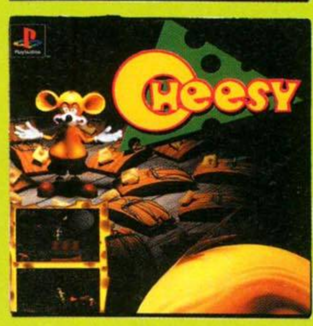
LAGUNA



5x Tunnel B1 (SAT/PSX) • 5x Cheesy (SAT/PSX)
5x Nascar (SAT/PSX) • 5x X2 (SAT/PSX)





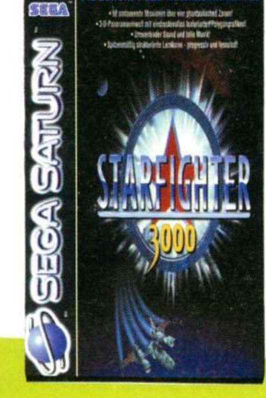




MICROPROSE



5x Top Gun (PSX) • 5x Gunship (PSX)





KONAMI

5x Starfighter 3000 (SAT) •
5x Track & Field (PSX)









MINDSCAPE

5x SuperSonic (PSX) • 5x Steel Harbinger (PSX)





NINTENDO

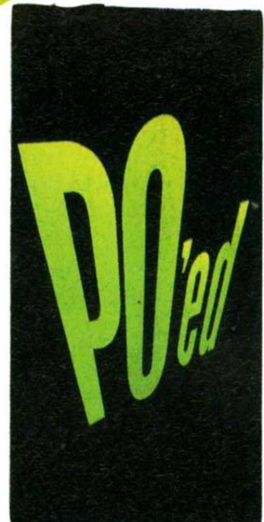
5x Donkey Kong Country 3 (SNES)
5x GameBoy Pocket





SEGA

1x SEGA-Rally Pack
1x Nights inkl.
Analog Controller





WARNER

Interactive
20 PO'ED
T-Shirts



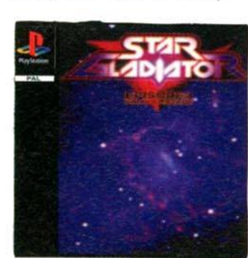


PSYGNOSIS

10x wipEout 2097 (PSX)
10x Destruction Derby 2 (PSX)







SOFTGOLD

5x Burning Road (PSX)
5x HardCore 4x4 SAT/PSX)






UBI SOFT

5x Rayman (SAT/PSX)
5x Street Racer
Deluxe (SAT/PSX)

VIRGIN

5x StarGladiators (PSX)
5x Resident Evil (PSX)

alles was Ihr tun müßt:

Wie Ihr sehen könnt, haben wir verschiedene Buchstaben bei den Titeln der Gewinne bzw. den Firmennamen **eingefärbt**. Um knietief in den großen Gewinntopf greifen zu dürfen, müßt Ihr diese Buchstaben zu einem sinnvollen Satz zusammensetzen. **Was heißen soll:** entweder findet Ihr den wahnsinnig originellen Satz heraus, den wir uns ausgedacht haben, oder Ihr setzt die Buchstaben zu einer lustigen Eigenkreation zusammen, ohne Euch um unsere Kästchenvorgabe zu scheren. Die fünf schönsten Stilblüten werden wir zusammen mit den Gewinnern in der Februar-Ausgabe vorstellen.
Das Lösungswort unten eintragen, Fragebogen ausfüllen und alles an die folgende Adresse schicken:

FUN GENERATION
Stichwort: Mitmachen und Gewinnen
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

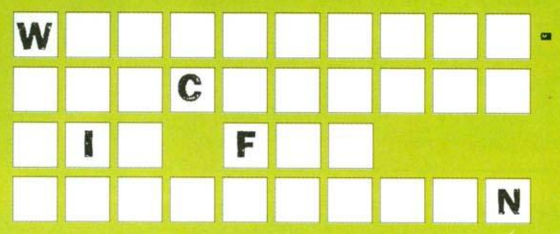


SONY

Games 96 (alle Sony-Titel seit Total NBA'96 ca. 25.Titel)
5x VIP-Club-Mitgliedschaften
5x PSX-Tasche mit MemoryCard & Controller



Nur vollständig ausgefüllte Fragebogen mit Lösungswort nehmen an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 13.12.1996





Um am Gewinnspiel teilzunehmen, unbedingt die Vorderseite beachten!

LESERUMFRAGE '96

Du bist:

☐ männlich ☐ weiblich

☐ Schüler ☐ Student/in
☐ Angestellt ☐ Selbstständig

Alter:

☐ bis 15 Jahre ☐ 16-20 Jahre
☐ 21-25 Jahre ☐ älter als 25

Verfügbares Geld pro Monat:

☐ bis 500 Mark ☐ bis 1000 Mark
☐ bis 2000 Mark ☐ bis 3000 Mark
☐ bis 5000 Mark ☐ über 5000 Mark

Lieblingsgenre:

☐ Jump'n Run ☐ Adventure
☐ Shoot'em Up ☐ Rennspiel
☐ Strategie ☐ Beat'em Up
☐ sonstige

Haushalt:

☐ Videorecorder ☐ Dolby Surround
☐ Kabel-TV ☐ Sat-TV
☐ PC -
wenn ja dann,
☐ mit Internet ☐ mit CD-Rom

Was sind Deine Hobbies?

____

____

Welche Videospielsysteme besitzt Du selbst? Welche planst Du Dir in nächster Zeit zu kaufen?

	besitze ich	kaufen will
PlayStation	☐	☐
Saturn	☐	☐
3DO	☐	☐
3DO-M2	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐
Super NES	☐	☐
MegaDrive	☐	☐
Game Boy	☐	☐

Welche anderen Zeitschriften liest Du regelmäßig?

Video-Games ☐
Maniac ☐
Mega Fun ☐
Next Level ☐
PlayStation Magazin ☐
Total / Fun Vision ☐
Sega-Magazin ☐
sonstige, nämlich____________________

Weshalb hast Du diese Ausgabe der FG gekauft?

Ich habe FG abonniert ☐
Ich kaufe FG regelmäßig ☐
Die Titelseite hat mich neugierig gemacht ☐
Wegen folgender Themen :

____

____

____

Anderer Grund:

____

____

Welche Rubriken gefallen Dir in der FG besonders gut? (Note 1-6)

Editorial	☐	Leserbriefe	☐
Backstage	☐	SoftwareNews	☐
SpieleTests	☐	First Aid	☐
Comic	☐	*(1=sehr Gut 6=sehr Schlecht)*	

Gibt es auch Themen die Du vermißt hast?

LifeStyle (CD, Techno, LaserDisk) ☐
Kleinanzeigen ☐
Arcade ☐
andere, nämlich

____

Wieviele Personen außer Dir lesen Dein Exemplar von FUN GENERATION noch?

____

Sammelst Du die Ausgaben? ja ☐ nein ☐

Welche Aussagen treffen auf die FUN GENERATION zu?
(1=Trifft voll zu bis 5=Triff überhaupt nicht zu)

Die **FG** ist modern gestaltet ☐
Die Titelseite der **FG** ist ansprechend und interessant ☐
Die **FG** berichtet über das gesamte Themenspektrum rund um Videospiele ☐
Die **FG** vermittelt Hintergrundwissen ☐
Die **FG** zeigt aktuelle Trends auf ☐
Auf die Informationen bzw. Tips & Tricks in der FG kann ich mich verlassen ☐
FG bietet fundierte Entscheidungshilfen ☐
Die Tests und Kommentare über die Produkte sind objektiv ☐
Die Bewertungen treffen, soweit ich die Spiele kenne, voll zu ☐
Die Beiträge sind kritisch ☐
Die Redaktion ist kompetent und kennt sich am Markt aus ☐
Die Beiträge sind verständlich geschrieben und gegliedert ☐
Die Anzeigen in der **FG** haben mich schon oft auf interessante Angebote o. Produkte aufmerksam gemacht ☐
Aufgrund einer Anzeige in der **FG** habe ich ein Produkt gekauft ☐

☐ ***Ja, ich möchte auch weiterhin mit Euch in Kontakt bleiben und interessante Aktionen kennenlernen. Ich bin damit einverstanden, daß Ihr bis auf Widerruf meine Daten in Eurem Computer speichert und sie gegebenenfalls für Informations- und Werbeaktionen einsetzt.***

☐ ***Nein, will ich nicht!***

____
Name, Vorname

____
Straße

____
PLZ, Wohnort

____
Datum, Unterschrift

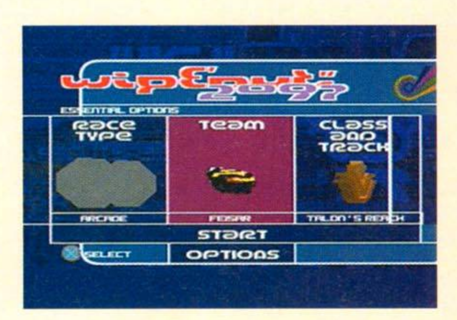

Fun Generation
Die neue Fun Generation
ab 18.12.1996 am Kiosk!
http://194.122.115.129
vivid image
Ubi Soft
Street Racer
Grafik & Design: Type & Image GmbH Düsseldorf
Prügelei auf heissen Reifen!
Erhältlich ab November auf folgenden Plattformen:
Playstation, Saturn, Game Boy, PC
Ein knallhartes Rennen, höllisch schnell und verdammt gefährlich
Versteckte Strecken und Gegner
Bis zu 8 Spieler gleichzeitig
Apokalyptische 3D-Umgebung
Jede Menge Optionen und Perspektiven
Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. © 1996 Ubi Soft Entertainment
Gi Guillemot International
PC-Vertrieb: Guillemot International Tel.: 02 11-33 80 00
Konami
Konsolen-Vertrieb: Konami Tel.: 0 69-95 08 12 22
Sega Saturn
PlayStation
Windows CD-ROM PC

first aid

Beyond The Beyond

PlayStation/US-Version
Versteckter Charakter

RPG-Freunde werden vielleicht Spaß daran haben, Percy in BTB aufzustöbern: am Ende einer Höhle, die nach Quamadar führt, schickt Ramue den schwarzen Ritter hinter Euch her. Dies ist Percy, der von der Maske kontrolliert wird. Im Kampf könnt Ihr ihn töten, oder Ihr versucht, zehn bis fünfzehn Runden zu überleben. Dann wird er wegrennen, die Maske zerbricht, und Percy wird von nun an Eurer Party angehören.



wipEout 2097

PlayStation/PAL-Version
Diverses

Um einige Tiere wie Schnecke, Hai, Hummel oder Schwein als Schiff anwählen zu können, müßt Ihr während des Ladevorgangs L1, R2, Start und Select gedrückt halten.

Die folgenden Cheats müssen alle, während Ihr L1, R1 und Select gedrückt haltet, im Auswahlmenü eingegeben werden:

Piranha-Schiff: 4x X, Kreis, Dreieck, Quadrat
Phantom Class: 3x Dreieck, 3x Kreis
Track Cheat: Quadrat, Kreis, Dreieck, Kreis, Quadrat





Diese Cheats müßt Ihr eingeben, wenn Ihr ein Spiel pausiert habt und L1, R1 und Select gedrückt haltet:

Mini Gun: Quadrat, Kreis, X, Quadrat, Kreis, X, Dreieck
Unendlich Energie: Dreieck, X, Quadrat, Kreis, Dreieck, X, Quadrat, Kreis
Unendlich Waffen: 2x X, 2x Quadrat, 2x Kreis, Dreieck
Unendlich Zeit: Dreieck, Quadrat, Kreis, X, Dreieck, Quadrat, Kreis, X

Einen Turbo-Start legt Ihr hin, wenn Ihr genau dann beschleunigt, wenn das orange Licht aufleuchtet bzw. der Sprecher „One" sagt (funktioniert bei wipEout 1+2).

Nights

Saturn/PAL-Version
Debug-Mode

Wenn Sonic Team erscheint, drückt Ihr A, B, Rechts, A, C, A, Unten, A, B, Rechts, A. Wenn das Titelbild erscheint, drückt Ihr Oben, Unten, Links, Rechts, A+Start.

Wählt irgendeinen von Elliots Träumen an und drückt X, Y, Z, Y, X, Start. Beginnt irgendeinen Traum, pausiert das Spiel und drückt Rechts, A, Links, Links, Y, Start. Zuletzt müßt Ihr noch 50 Orbs sammeln und springen (Start drücken, während Ihr fliegt!). Endlich erscheint das Debug-Menü.

PC-Besitzer können ein paar Bonus-Bilder im Ordner „Extras" anschauen.

Tekken 2

PlayStation/PAL-Version
Mini-Cheat

Wenn Ihr alle Secret-Characters besitzt, drückt Ihr, während Ihr einen Kämpfer auswählt, Oben und Select. Haltet die Tasten bis zum Kampfbeginn gedrückt, dann solltet Ihr ein „Punch"-Geräusch hören. Euer Kämpfer hat nun einen großen Kopf, außerdem könnt Ihr Uppercuts ausführen, die den Gegner in die Wolken jagen.



Time Commando

PlayStation/PAL-Version
Paßwörter

Level 2 Rom . . . . .VVCLVIDW
Level 3 Japan . . . . .FZUDXVMS
Level 4 Mittelalter . . . .RNUDQNCT
Level 5 Azteken . . . . . .GOFAYBMX
Level 6 Wilder Westen . .MTDZBMD
Level 7 Weltkrieg . . . . . .UDDRJFLD
Level 8 Zukunft . . . . .BKQVAGJ
Level 9 Virus . . . . .HQSRXIKI
Geheimlevel . . . . .COMMANDO

Thomas Wunsch, Burgdorf

Madden 97

PlayStation/PAL-Version
Neue Teams

Drückt während der Teamauswahl L1+L2. Nun startet ein lustiges Team-Select mit einigen neuen All-Star-Teams.

Die Cheat Hotline
Dienstags von 18-20 Uhr
0931 / 4043716



Worms

PlayStation/PAL-Version
Mehr Waffen

Drückt im Weapons Menü achtmal nacheinander sehr schnell Quadrat und X gleichzeitig. Im Spiel habt Ihr unendlich Banana Bombs, Schafe und Mini-Guns. Das Ninja-Rope kann man nun mit der Steuerkreuz-Taste verbiegen und bspw. um Klippen herum steuern.

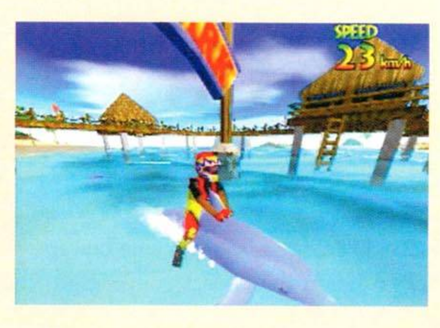
Virtua Cop 1

Saturn/PAL-Version
Waffenauswahl

Während das Sega-Logo erscheint, haltet Ihr auf dem Joypad C gedrückt und gebt dann folgenden Code ein: Oben, Unten, Links, Rechts. Auf dem Titel-Bildschirm haltet Ihr wieder C gedrückt und tippt dann: Unten, Oben, Rechts, Links, Oben, Oben, Links, Rechts. Geht nun ins Options Plus-Menü und stellt GUN SELECT auf „On". Startet ein Spiel, drückt auf Pause und ladet die Knarre nach. Nun könnt Ihr unter sieben verschiedenen Waffen wählen.

Im Stageauswahl-Screen müßt Ihr Schießen, Nachladen, 3x Schießen, 2x Nachladen, Schießen. Nun könnt Ihr im Mirror Mode spielen.

Während des Sega-Logos haltet Ihr C gedrückt und drückt Oben, Unten, Links, Rechts. Nun könnt Ihr im Ranking Mode spielen.



Wave Race

Nintendo 64/Jap.-Version
Ritt auf den Delphin

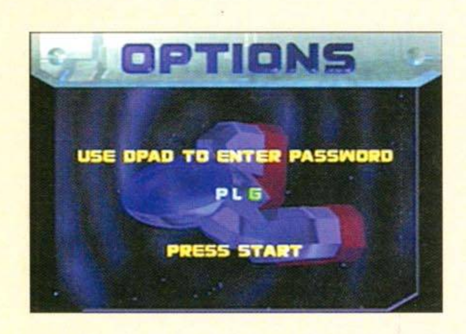
Dies ist ein einfacher aber auch enorm schwieriger Cheat für Nintendos Wellenspaß. Führt einfach wirklich jedes Kunsstück auf jeder Strecke beim Kunstfahren aus und fahrt durch jeden Ring. Wenn Ihr es schafft, hört Ihr einen Delphin-Schrei. Haltet nun in der Fahrerauswahl den Steuerknüppel nach unten gedrückt.

first aid

Tobal No.1

PlayStation/NTSC-Version
Alternative Kleidung und bewegliche Kamera

Haltet das Steuerkreuz nach oben gedrückt, wenn Ihr einen Kämpfer auswählt. Nun könnt Ihr die Kleidung verändern.
Haltet L1&L2 gedrückt, um eine bewegliche Kamera zu haben.



Viewpoint

PlayStation/PAL-Version
Paßwörter

Level 1-1: ....cgg
Level 1-2: cll
Level 1-3: ....crr
Level 2-1: ....fgd
Level 2-2: ....flj
Level 2-3: ....frn
Level 3-1: ....hgd
Level 3-2: ....hlg
Level 3-3: ....hrl
Level 4-1: ....kgg
Level 4-2: ....kld
Level 4-3: ....krj
Level 5-1: ....mgj
Level 5-2: ....mld
Level 5-3: ....ghg
Level 6-1: ....pgl
Level 6-2: ....plg
Level 6-3: ....prd

DIE HARD

LEVEL 2 „RECEPTION“
ZN1!6HTWZJ!HF
GK5N5W7CX7JZR
V!CYHPZRV!CXH
KZRV!CYHPZRVJ

LEVEL 3 „CONSTRUCTION“
T41X 3 4TD1DP
5B9W974MM6DT7
4XMLG9T74XMMG
FT74XMLG9T74J

LEVEL 4 „OFFICE“
Q 1WSX3WQK!CD
!6FSS!M1FFPQ2
SC1D5JQ2SC1F5
NQ2SC1D5JQ2S

LEVEL 5 „MAINTENANCE 1“
Y41!ZDT3YJMZZ
Y!BPYY6MW7DY7
NZMVH9Y7NZMWH
FY7NZMVH9Y7NJ

LEVEL 6 „COMPUTERS 1“
F8279HY3FLM6X
15K1!TGNWWHF9
P6NVMBF9P6NWM
GF9P6NVMBF9P

LEVEL 7 „EXECUTIVE 1“
74225VHK7WVMW
H7GRVLCLH1X74
XMLG9T74XMLH9
Y74XMLG9T74XJ

LEVEL 8 „CONSTRUCTION 2“
TN1ZN9JCSJ XL
7X5R9N4WL68TR
6XWMGFTR6XWLG
9TR6XWMGFTR6J

LEVEL 9 „OFFICE 2“
H425H75XGGVRV
BXK479!L!3XH5
XRLZCTH5XRL!C
YH5XRLZCTH5XJ

LEVEL 10 „BALLROOM“
3D231ZZ!23CK!
8BS QV9Q7JZ3D
FKQ6SW3DFKQ7S
!3DFKQ6SW3DFJ

LEVEL 11 „MAINTENANCE 2“
W82GN88TVSCFX
WCM79Q5PRZ!WC
FFPQQVWCFFPRQ
ZWCFFPQQVWCF

LEVEL 12 „OFFICE 3“
942RCHX88Z14N
RL3WL4XLM2D95
4NLLB9954NLMB
F954NLLB9954J

LEVEL 13 „CONSTRUCTION 3“
TJ2HGH DSD1DP
Z VN45NTLG9TM
6DTM6DTM6DTL6
8TM6DTM6DTM6

LEVEL 14 „VAULT“
DX22HW5SGZPQ7
Z5NGQZGSM2DY
MQGTW7DYMQGSW
3DYMQGTW7DYMJ

LEVEL 15 „COMPUTERS 2“
BX21PND98VGP
4ZB1QDYGNLLBY
CPGPVRBYCPGNV
MBYCPGPVRBYCJ

LEVEL 16 „EXECUTIVE 2“
XJ2BXT9SZXPG5
DJ6S Z69SH1XM
LG9T74XMLG9S7
XMLG9T74XML

LEVEL 17 „OFFICE 4“
RS2GX9C5P9SCJ
S3X65LMYGYWRV
!CYHPZRV!CYGP
VRV!CYHPZRV!

LEVEL 18 „MAINTENANCE 3“
FS237Z5NHGKQR
871JV7ZXVWCFT
R6XWMGFTR6XVM
BFTR6XWMGFTR

LAST LEVEL 19 „COMPUTERS 3“
B42 RJ498VGPC
7S8DVXY2P2NB5
8P2NBKB58P2PB
PB58P2NBKB58J

DIE HARDER

„NEW WING“ LEVEL 2
14 JJ2JB144JL
289144JB F1
4JLKT3GS9 L38
F144JL289144J

„TUNNEL“ LEVEL 3
SS XHKG5SW3DF
KQ6SW3F!QQ1SM
3DDQRNCCVDFJQ
2SW3DFKQ6SW3

„RUNWAY“ LEVEL 4
F416QVMBF5NQL
VC9F5NNSLCHF9
NQM1W6TDP6LWC
FF5NQLVC9F5NJ

„PLANE INTERIOR“ LEVEL 5
N V38Y3N2JB1
85 N2J955Y1NL
JB 1L4Q7TV195
4N2JB185 N2J

„CHURCH“ LEVEL
8N N8KL68P2NB
KB58P2RQ!L581
2NB698681NBJB
18P2NBKB58P2J

„SNOWMOBILE CHASE“ LEVEL 7
8D142J2 8F1N6
JV38F1JJ3B 8P
1N7BGCBSV46KV
78F1N6JV38F1J

„PLANE INTERCEPT“ LAST LEVEL 8
N 1B58Y3N2JB1
85 N2JHHXP2NZ
JB 76LXXNV195
4N2JB185 N2J



DIE HARD WITH A VENGEANCE

„DOWNTOWN 1"
ZS1!CYHPZWWHF
YRQZWWF7PRJZR
WHD67TBLVY7QR
TZ3!!!BK! 2BJ

„CENTRAL PARK 2"
KS28P3DFKV78Y
3NGKV7BRCN8KQ
78XS415M6VCC4
K63SGSJDFD2J

„CENTRAL PARK 1"
XJ1GFT!7XMLG9
T74XMLD3K72X!
LG82RC8VMZKSH
HXWQZWM7GVHSJ

„CHINATOWN 2"
Z41!5XRLZ7S!3
XHKZ7SY9NHRZC
S!27!ZBGTD7LR
J!7XHK!CVWFG

„CHINATOWN 1"
T81XMLG9TC5DP
LQBTC5G!VQDT7
5DN965F24Y7QQ
7TW1X6CK5JV6J

„URBAN 2"
!81!MZHT!CYHP
ZRV!CYF!QRX!7
YHN57PC2XX9MH
TZ3T!7VPFC4H

„DOWNTOWN 2"
5422VBKB54NLL
B9954NJS29H58
NLMKT6KFP6VT1
C48J2198NRN6J

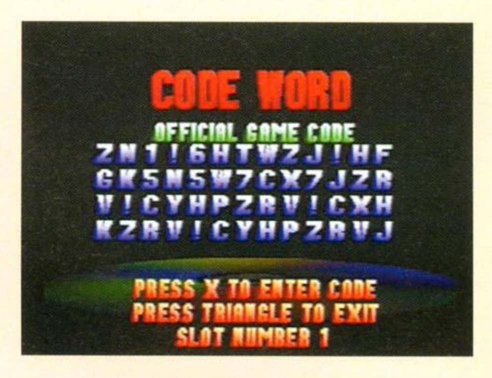
„AQUADUCT 1"
S82DFJG1SC1D5
Q2SC1GHSQ4S7
1D4C6FD2 SM 6
7TW5XQ4QGC62

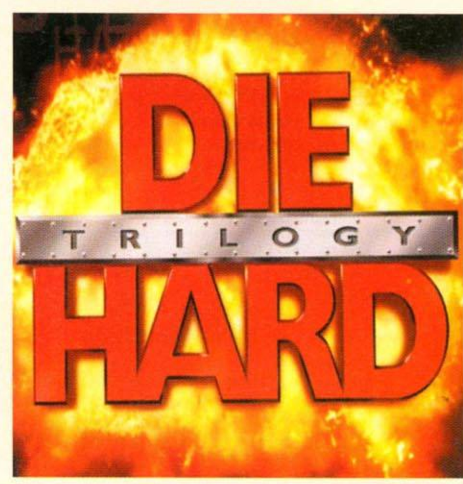
„WHARF"
7N23LHKZ7NZMV
H9Y7NZKJ79W7S
ZMWNTLMY!6ST9
T6 V38MH9T9RJ

„AQUADUCT 2"
8J24 KV78K248
K248K262T228Y
249BLCXS3K66L
3996NV535LHKJ

„SIMON GRUBER" (FINAL LEVEL)
9N24LMLG9P6NV
MBF9P6QJWBC9T
6NW8V2YX72L82
C89248C9MQZN

=<SPACE>





first aid

Alles über FORMEL 1

Andreas Binzenhöfer • Philipp Noack

Competition

Aufgrund der Tatsache, daß wir die unterschiedlichsten Zeiten für Interlagos zugeschickt bekommen haben (bester „Abkürzer": 1:17:132!), startet die Redaktion Fun Generation einen neuen, völlig offenen Wettbewerb. Gefahren wird in Monaco, ansonsten ist Euch alles freigestellt (Fahrer, Perspektive, Flügeleinstellungen...). Schickt ein Beweisfoto (Achtung, ohne Blitz fotografieren!) oder sonst einen glaubhaften Beweis (Videoaufnahmen etc.) an folgende Adresse:

Redaktion FUN GENERATION
Stichwort:
„Ich bin sauschnell"
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Die drei schnellsten Fahrer werden zu uns in die Redaktion eingeladen und dürfen gegen unser Rennspielteam antreten, neue Spiele antesten und uns auch sonst ein bißchen über die Schultern schauen. Einsendeschluß ist der 6. Dezember 1996 (Nikolaus!). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, was auch immer das heißt.

Hallo, Formel 1-Freaks!

Aufgrund des unglaublichen Erfolges von Formel 1 (bereits jetzt 80.000 verkaufte Exemplare bzw. 200.000 Exemplare im Handel) haben wir uns nächtelang auf unseren Hosenboden gesetzt, und das stolze Ergebnis, jede Menge Tips und Tricks bzw. Hilfestellungen, findet Ihr auf den nächsten vier Seiten. Auch wenn wir den einen oder anderen negativen Punkt vorbringen, möchten wir an dieser Stelle nochmals betonen, daß die gesamte Redaktion geschlossen die Meinung vertritt, daß Formel 1 das derzeit beste Rennspiel auf dem 32-Bit-Markt ist und auch weiterhin bedenkenlos gekauft werden kann.

Das Setup

Das optimale Setup wird im wesentlichen durch zwei Dinge bestimmt. Zum einen durch den Streckenverlauf, zum anderen aber auch durch den individuellen Fahrstil des Rennfahrers. Auf den nächsten Seiten haben wir für Euch auf jeder Strecke die passende Flügeleinstellung erarbeitet. Ihr solltet nun von diesem Setup ausgehen und es Eurem persönlichen Fahrstil anpassen. Prinzipiell gilt dabei Folgendes: Habt Ihr das Gefühl, in den Kurven noch nicht am Limit zu sein und auf den Geraden ruhig noch ein bißchen Top Speed vertragen zu können, fahrt Ihr etwas weniger Flügel (less downforce). Fliegt Ihr dagegen in den Kurven zu leicht ab und seid auf den Geraden ohnehin nicht allzu schnell, verpaßt Ihr Eurem Boliden einfach mehr Flügel (more downforce).

Die Richtzeit

Auf den nächsten drei Seiten findet Ihr für jede Strecke eine Richtzeit. Diese Rundenzeiten sind keinesfalls unsere persönlichen Bestzeiten, sondern stellen eher eine Art Richtlinie dar. Wer von sich behaupten möchte, schnell über den Asphalt brettern zu können, sollte diese Zeiten mit ein wenig Übung knacken (im Qualifying, nicht im Rennen!). Wer auf wirklich schnelle Runden aus ist, kann sich an den Qualifying-Zeiten der Computergegner auf Hard im Grand Prix-Mode die Zähne ausbeißen.

Replay

Wer sich seiner Linie nicht ganz sicher ist, startet mit dem Standardpad ein Rennen auf Hard und drückt gleich am Start Select. Jetzt könnt Ihr Schumi und Co. bei der Arbeit über die Schultern schauen.

Namco-Pad

Wer stolzer Besitzer eines NeGcon ist und sich seine spektakulären Überholmanöver nochmal in aller Ruhe mit seiner Freundin anschauen möchte, hat leider verloren. Eine Fahrt mit dem Namco-Pad erzeugt nämlich eine derart große Menge an Steuerdaten, daß sie den Replay-Mode gnadenlos zur Aufgabe zwingen.

Aus demselben Grund entstehen auch Probleme im Zwei-Spieler-Modus. Aufgrund der gewaltigen Datenmenge kann es hier passieren, daß die PlayStation extrem in die Knie geht, sprich das Bild heftig ruckelt, sobald gegnerische Fahrzeuge ins Blickfeld kommen.

Abkürzen

Wie viele von Euch sicherlich schon herausgefunden haben, eignet sich Formel 1 wunderbar zum Abkürzen. Fahrt einfach mit Vollgas auf eine Schikane zu (z.B. Hockenheim), geht auf dem Gras kurz vom Gas und steigt, sobald Ihr wieder den Asphalt erreicht habt, voll aufs Gaspedal. So oder so ähnlich läßt es sich auf beinahe jeder Strecke prima abkürzen. Da unserer Meinung nach auf diese Weise der Spielspaß flöten geht, beziehen sich unsere Setups sowie unsere Richtzeiten auf eine realistische Fahrweise.

Qualifying

Ein kleiner Schönheitsfehler im Qualifying: Die Zeit für die Pole Position steht nicht nur von Anfang an fest, sondern ist bei jedem Neustart dieselbe. Für Euch bedeutet das, wenn Ihr einmal die beste Zeit im Qualifying gefahren habt, könnt Ihr das Zeittraining abbrechen und Euch direkt ins Rennen begeben.

Fahren wie auf Schienen

Die gegnerischen Wagen fahren permanent auf der schwarz angedeuteten Idealinie, und zwar ohne Rücksicht auf Verluste. Da Ihr sie davon bedauerlicherweise nicht abbringen könnt, nicht einmal durch einen Frontalcrash mit über 300 Sachen, solltet Ihr Euch genauestens überlegen, wo und wann Ihr Eure Mitstreiter überholt.

Blockieren

Ein kleiner Gag am Rande. Stellt Euch in einer extrem engen Kurve mitten auf die Ideallinie. Die Folge ist, daß sich sämtliche Boliden hinter Euch anstellen und keiner auch nur im Traum daran denkt Euch zu überholen.

Boxenstopps

Mehreren Gerüchten zu Folge sparen sich die Gegner einfach die Boxenstopps. Einen Luxus, den wir uns leider nicht leisten können. Macht eigentlich nichts. Stellt den Benzinverbrauch aus. Für einen Reifenwechsel an die Box zu fahren, wäre nämlich ohnehin reine Zeitverschwendung. Die Reifen bauen erst ab sage und schreibe -430% so richtig ab.

Die Frage zum Schluß:

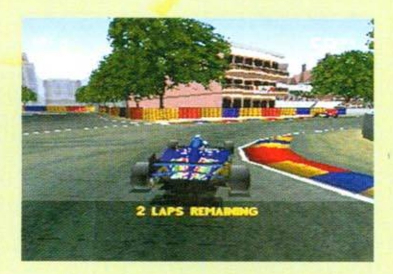
Warum fahren die Computergegner eigentlich im Rennen schneller als im Qualifying?















Strecke	Setup	Richtzeit
Aida	0	1:19:839

Australien

Strecke	Setup	Richtzeit
Australien	+2	1:20:837

Buenos Aires

Strecke	Setup	Richtzeit
Buenos Aires	0	1.30:027

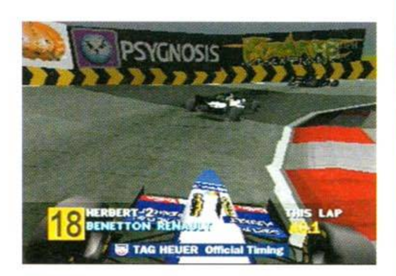












Canada

Strecke	Setup	Richtzeit
Canada	-1	1:35:352

Catalunya

Strecke	Setup	Richtzeit
Catalunya	-1	1:31:348

Frameout City

Strecke	Setup	Richtzeit
Frameout City	+2	1:20:963

Legende: -2= überhaupt kein Flügel
-1= etwas weniger Flügel
0= mittlere Flügeleinstellung
+1= etwas mehr Flügel
+2= voller Abtrieb

Cheats

Formel 1 enthält jede Menge Cheats, die allesamt glücklicherweise auf sehr ähnliche Art und Weise eingegeben werden.

Begebt Euch in das Menü Übungsrunden/Qualifikation/Rennen und drückt dort Select. Während Ihr nun Select gedrückt haltet, gebt Ihr je nach Wunsch einigermaßen zügig folgende Kombination ein:

Buggy Mode:
Rechts,Oben, Dreieck, Links, Oben, Viereck, Dreieck

Bike Mode:
Unten, Oben, Kreis, Dreieck, Rechts, Oben, Viereck, Dreieck

Lava Mode:
Viereck, Kreis, Oben, Rechts, Rechts, Kreis, X

Mad Speaker:
Links, Kreis, Oben, Unten, Unten, Rechts, Kreis, Viereck, Viereck

Bonus Track:
(hierzu zunächst ein Rennen starten und sofort wieder abbrechen, dann wie oben beschrieben fortfahren):
Links, Kreis, Kreis, Dreieck, Dreieck, Kreis, Oben, Rechts

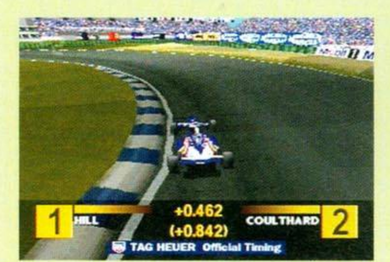


first aid













Hockenheim

Strecke	Setup	Richtzeit
Hockenheim	-2	1:55:254

Imola

Strecke	Setup	Richtzeit
Imola	-1	1:35:321

Interlagos

Strecke	Setup	Richtzeit
Interlagos	+1	1:24:128













Japan

Strecke	Setup	Richtzeit
Japan	0	1:54:389

Magny-Cours

Strecke	Setup	Richtzeit
Magny-Cours	-1	1:25:146

Monaco

Strecke	Setup	Richtzeit
Monaco	+2	1:24:683

Legende

Legende: -2= überhaupt kein Flügel
-1= etwas weniger Flügel
0= mittlere Flügeleinstellung
+1= etwas mehr Flügel
+2= voller Abtrieb









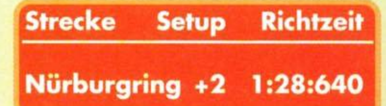




Monza

Strecke	Setup	Richtzeit
Monza	-2	1:36:851

Nürburg-ring

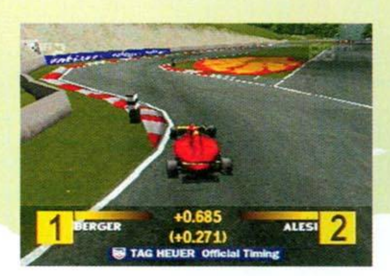


Strecke	Setup	Richtzeit
Nürburgring	+2	1:28:640

Portugal

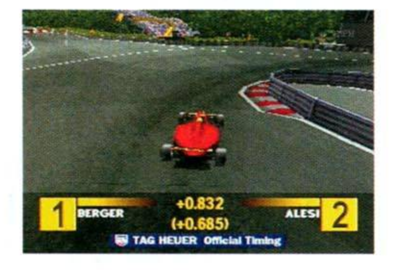
Strecke	Setup	Richtzeit
Portugal	0	1:26:931













Silver-stone

Strecke	Setup	Richtzeit
Silverstone	0	1:39:728

SPA



Strecke	Setup	Richtzeit
Spa	-1	2:02:881

Ungarn

Strecke	Setup	Richtzeit
Ungarn	+2	1:18:863

Legende: -2= überhaupt kein Flügel
-1= etwas weniger Flügel
0= mittlere Flügeleinstellung
+1= etwas mehr Flügel
+2= voller Abtrieb

charts

Lesercharts / Oktober

1. (2) Formel 1 (PS)
2. (1) Resident Evil (PS)
3. (10) Athlete Kings (SAT)
4. (3) Nights Into Dreams (SAT)
5. (7) Tekken 2 (PS)
6. (4) Alien Trilogy (PS/SAT)
7. (6) Sega Rally (SAT)
8. (-) Exhumed (SAT)
9. (-) Gunship (PS)
10. (-) Super Mario 64 (N64)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 25. November 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts / A.B. Games

1. Resident Evil (PS)
2. Formel 1 (PS)
3. Tekken 2 (PS)
4. Tomb Raider (PS/SAT)
5. wipEout 2097 (PS)
6. Exhumed (SAT)
7. Mario Andretti Racing (PS)
8. Return Fire (PS)
9. Sega Worldwide Soccer(SAT)
10. Die Hard Trilogy (PS/SAT)

FUN GENERATION - CHARTS

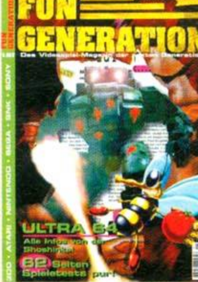
1. Tomb Raider (PS/SAT)
2. Wave Race (N64)
3. Formel 1 (PS)
4. Virtua Cop 2 (SAT)
5. Crash Bandicoot (PS)
6. Street Racer Deluxe (SAT)
7. NHL Powerplay '96 (PS/SAT)
8. Destruction Derby 2 (PS)
9. Mr. Bones (SAT)
10. wipEout 2097 (PS)

Die Gewinner aus Fun Generation 11/96:

- Markus Berger - Langenfeld,
- Eckhard Schwarz - Brühl,
- Christian Wolf - Winterbach

back issues









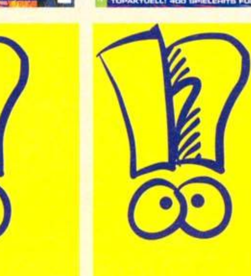


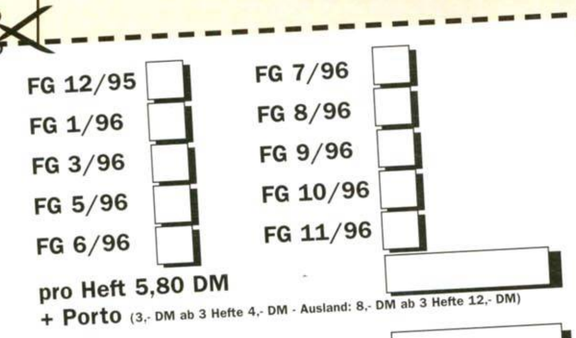












FG 12/95 ☐
FG 1/96 ☐
FG 3/96 ☐
FG 5/96 ☐
FG 6/96 ☐
FG 7/96 ☐
FG 8/96 ☐
FG 9/96 ☐
FG 10/96 ☐
FG 11/96 ☐

pro Heft 5,80 DM
+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM · Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag:

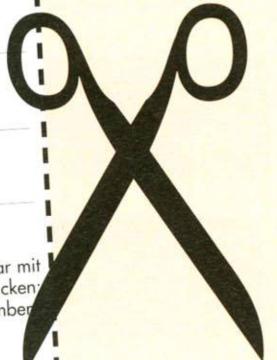
Adresse:

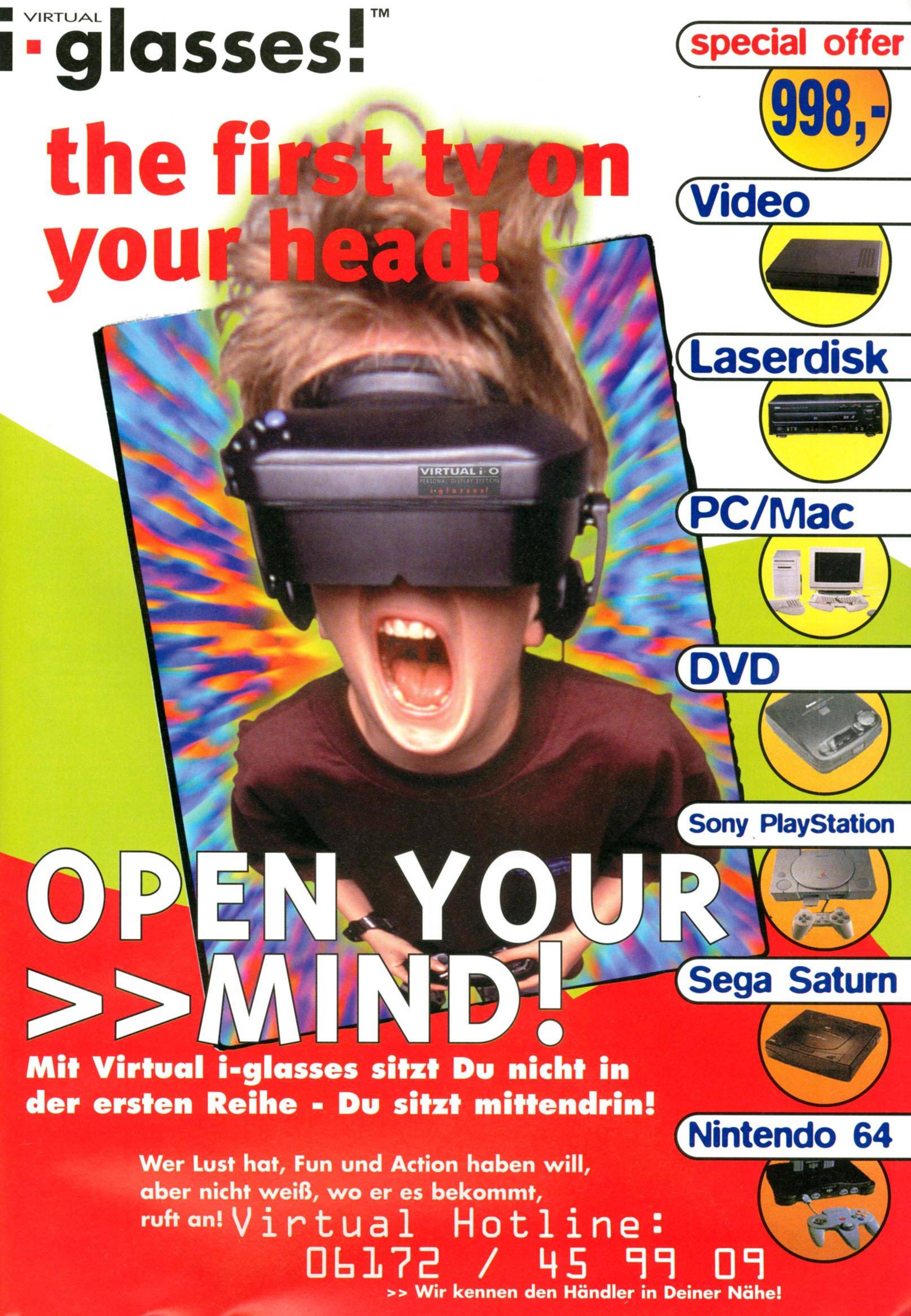
Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg




VIRTUAL
i·glasses!™
special offer
998,-
the first tv on your head!
Video
Laserdisk
PC/Mac
DVD
Sony PlayStation
Sega Saturn
Nintendo 64
VIRTUAL i·O
OPEN YOUR >>MIND!
Mit Virtual i-glasses sitzt Du nicht in der ersten Reihe - Du sitzt mittendrin!
Wer Lust hat, Fun und Action haben will, aber nicht weiß, wo er es bekommt, ruft an!
Virtual Hotline:
06172 / 45 99 09
>> Wir kennen den Händler in Deiner Nähe!

...to be continued 1/97



Die **Neuauflage** des Klassikers

FIFA 97

Schafft es der Klassiker im **zweiten Anlauf** in die Champions League der 32-Bit-Fußballsimulationen?

Erste Hilfe-Kurs

Die Cheat-Überraschung

Freut Euch auf die wichtigste Komplett-Lösung und die **umfangreichste** First Aid des Jahres

PS-Monster

Porsche Challenge

Das FG-Racing Team vergleicht den **virtuellen Porsche** Boxster mit seinem realen Vorbild

Unterwegs in Japan

E3 & Shoshinkai

Wir berichten **Live von den zwei** wichtigsten Videospiel-Messen in Tokio

Die Grünen kommen!

Bug Too!

Müder Aufguß oder **konsequente Weiterentwicklung?**

...ab 18.12.1996

Impressum

FUN GENERATION

CyPress Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
HTTP://WWW.CYPRESS-ONLINE.DE

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen
E-Mail: GOETZ@CYPRESS-ONLINE.DE

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich
E-Mail: STEPHAN@CYPRESS-ONLINE.DE

Art Direction:
Kai Neugebauer
E-Mail: KAI@CYPRESS-ONLINE.DE

Layout:
Kai Neugebauer, Kerstin Tschech

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Michael Endres, Gunter Glos, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent & Kerstin Tschech

Titel: Michael Endres & Kai Neugebauer

Geschäftsführer CyPress Verlagsgesellschaft mbH:
Wolfgang Hartmann
E-Mail: WOLFGANG@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb
Tel: (0931) 418-2198

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel: (0931) 418-2756

Verlag:
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenservice:
Rolf Ganzer,
Tel.: 0931 / 4043716
E-Mail: ROLF@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 2 vom 1.4.1996

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Hilfsmittel dieser Ausgabe: wipEout 2097 Soundtrack, The chemical brothers - exit planet dust, Leftfield - Leftism, Type O Negative, Wave Race, Soviet Strike Wodka+Red Bull & Kart fahren (danke Ubi)

Special Thanx: Alle die den Resident Evil-Cheat hinbekommen haben, Ubi Soft, Frontpage & Eidos

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Leser des Monats: Fabian Döhla



Theo Kranz Versand

Läden Juliuspromenade 11 & 68
97070 Würzburg
Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Internet: http://www.logon.de/kranz

SATURN

SEGA SATURN ... 399,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD II, BATTERIE, DEMO-CD UND TIPS & TRICKS-BUCH
SEGA SATURN RALLY SET ... 464,-
WIE OBEN, INKL. DEM TOPSPIEL SEGA RALLY
CONTROL PAD ... 44,-
3D-CONTROL PAD ... 64,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNGSK. ... 19,-
ARCADE RACER - LENKRAD ... 109,-
PREDATOR GUN ... 69,-
PISTOLE MIT DAUERFEUER - FÜR VIRTUA COP 1&2
GAME BUSTER - ACTION REPLAY ... 84,-
MEMORY CARD - ORIGINAL 4 MBIT 99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT ... 79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER ... 54,-
SIX-PLAYER-ADAPTER ... 59,-
ALIEN TRILOGY ... 84,-
AMOK (DEZ.) ... 89,-
AREA 51 (DEZ.) ... 94,-
ATHLETE KINGS - DECATHLETE ... 84,-
BEDLAM (NOV.) ... 94,-
BLAZING DRAGONS ... 79,-
BREAKPOINT TENNIS (NOV.) ... 99,-
BUBBLE BOBBLE ... 79,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.) ... 84,-
CRUSADER NO REM. (MITTE DEZ.) ... 64,-
DAYTONA USA C. E. (MITTE NOV.) ... 94,-
EARTHWORM JIM 2 (NOV.) ... 89,-
EXHUMED ... 89,-
FIFA SOCCER 97 (MITTE DEZ.) ... 84,-
FIGHTING VIPERS ... 89,-
GRID RUNNER (NOV.) ... 94,-
HEXEN (NOV.) ... 84,-
JEWELS OF THE ORACLE (NOV.) ... 99,-
LAST DYNASTY (NOV.) ... 99,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.) ... 89,-
MADDEN NFL 97 (ANFANG NOV.) ... 84,-
MEGA MAN X3 (NOV.) ... 94,-
MR. BONES ... 89,-
NBA JAM EXTREME (DEZ.) ... 79,-
NHL 97 (ENDE NOV.) ... 84,-
NHL POWERPLAY '96 (NOV.) ... 89,-
NIGHTS INKL. 3D-CONTROL PAD ... 129,-
PGA TOUR 97 (ENDE NOV.) ... 89,-
SEGA AGES (DEZ.) ... 89,-
SOVIET STRIKE (ANFANG FEB.) ... 89,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (NOV.) ... 89,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.) ... 94,-
SUPER MOTOCROSS (NOV.) ... 89,-
TEMPEST 2000 (DEZ.) ... 89,-
THE NEED FOR SPEED ... 89,-
THREE DIRTY DWARVES ... 89,-
TILT (NOV.) ... 89,-
TOMB RAIDER ... 89,-
TUNNEL B1 (NOV.) ... 89,-
VIRTUA COP 2 (NOV.) ... 94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN (NOV.) ... 129,-
WORLD SERIES BASEBALL 2 ... 84,-
WORLDWIDE SOCCER '97 ... 89,-
WWF IN YOUR HOUSE (NOV.) ... 79,-
X2 - PROJECT X (NOV.) ... 99,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION ... 389,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD
CONTROL PAD ... 54,-
NEGCON PAD ... 79,-
ANALOG JOYSTICK ... 129,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNGSK. ... 19,-
MADCATZ - LENKRAD ... 149,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY ... 89,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS ... 49,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS ... 74,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE ... 159,-
ANTENNENKABEL ... 44,-
A-TRAIN (ENDE NOV.) ... 99,-
ADVENTURES OF LOMAX (ENDE NOV.) 89,-
ANDRETTI RACING ... 89,-
AREA 51 (DEZ.) ... 94,-
AYRTON SENNA KART DUEL (NOV.) ... 99,-
BAPHOMETS FLUCH (ENDE NOV.) ... 89,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 ... 99,-
BEDLAM (NOV.) ... 94,-
BLACK DAWN (NOV.) ... 94,-
BLAST CHAMBER (NOV.) ... 99,-
BLAZING DRAGONS ... 79,-
BREAKPOINT TENNIS (NOV.) ... 99,-
BUBBLE BOBBLE 2 ... 84,-
BURNING ROAD ... 89,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.) ... 84,-
CRASH BANDICOOT (ANFANG NOV.) 109,-
CHRO. OF THE SWORD (MITTE NOV.) 89,-
CRUSADER NO REM. (ENDE DEZ.) ... 69,-
DARKSTALKERS ... 89,-
DAVIS CUP WORLD TOUR ... 94,-
DEATHDROME (DEZ.) ... 89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (ENDE NOV.) 99,-
DIE HARD TRILOGY (ENDE NOV.) ... 89,-
PREDATOR GUN ... 69,-
PISTOLE FÜR DIE HARD TRILOGY
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.) ... 89,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL (NOV.) 89,-
EARTHWORM JIM 2 (NOV.) ... 84,-
EXCALIBUR (ENDE NOV.) ... 99,-
EXHUMED (ANFANG NOV.) ... 89,-
FADE TO BLACK ... 84,-
FIFA SOCCER 97 (ENDE NOV.) ... 84,-
FIRO & KLAWD (MITTE NOV.) ... 89,-
FLOATING RUNNER ... 99,-
FORMEL 1 ... 99,-
GRID RUNNER (NOV.) ... 94,-
HEXEN (NOV.) ... 94,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS (NOV.) 89,-
ISS DELUXE (MITTE NOV.) ... 99,-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD ... 89,-
INTERN. MOTO X (ENDE NOV.) ... 84,-
IRON & BLOOD (NOV.) ... 79,-
LAST DYNASTY (NOV.) ... 99,-
LOST VIKINGS 2 (ANFANG DEZ.) ... 89,-
MADDEN NFL 97 ... 84,-
MEGA MAN X3 (NOV.) ... 94,-
MOTOR TOON 2 (ANFANG NOV.) ... 89,-
MYST (ANFANG NOV.) ... 89,-
NAMCO MUS. VOL. 2 (MITTE NOV.) 89,-
NAMCO MUS. VOL. 3 (ANFANG DEZ.) 89,-
NASCAR RACING 96 (DEZ.) ... 89,-
NBA HANGTIME (NOV.) ... 94,-
NBA JAM EXTREME (NOV.) ... 89,-
NBA LIVE 97 (ANFANG DEZ.) ... 84,-
NHL 97 (ENDE NOV.) ... 84,-
NHL POWERPLAY '96 (NOV.) ... 84,-
ONSIDE SOCCER ... 89,-
PANDEMONIUM (NOV.) ... 89,-
PGA TOUR 97 ... 84,-
PLAYER MANAGER (MITTE NOV.) ... 89,-
PO'ED ... 89,-
PM PRO WRESTLING (NOV.) ... 99,-
PRIME GOAL (ENDE NOV.) ... 89,-
PROJECT OVERKILL (NOV.) ... 99,-
RELOADED (DEZ.) ... 89,-
RIDGE RACER REVOLUTION ... 99,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS ... 89,-
SIM CITY 2000 (NOV.) ... 94,-
SMASH COURT TENNIS (ENDE DEZ.) 89,-
SOVIET STRIKE (ANFANG NOV.) ... 89,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (NOV.) ... 89,-
STAR GLADIATOR (NOV.) ... 94,-
STEEL HARBINGER (NOV.) ... 94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.) ... 94,-
STREET RACER (DEZ.) ... 99,-
SUPER MOTOCROSS (NOV.) ... 89,-
SUPERSONIC RACERS ... 89,-
TEKKEN 2 ... 99,-
TEMPEST X (ANFANG DEZ.) ... 89,-
TILT (NOV.) ... 84,-
TIME COMMANDO ... 89,-
TOMB RAIDER (NOV.) ... 89,-
TUNNEL B1 ... 89,-
VICTORY BOXING (NOV.) ... 84,-
VIRTUAL TENNIS (DEZ.) ... 89,-
WING COMMANDER III HOTT ... 89,-
WIPEOUT 2097 ... 99,-
WRECKING CREW (ANFANG NOV.) ... 99,-
WWF IN YOUR HOUSE (DEZ.) ... 89,-
X2 - PROJECT X (NOV.) ... 99,-
X-COM 2 TFTD (MITTE NOV.) ... 99,-



NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!
NINTENDO 64 (ANFANG MÄRZ) ... 399,-
DEUTSCHE VERSION, INKL. 3D-CONTROL STICK
3D-CONTROL STICK (ANFANG MÄRZ) 59,-
ANTENNENKABEL (ANFANG MÄRZ) ... 49,-
SUPER MARIO 64 (ANFANG MÄRZ) ... 99,-
SM64 SPIELEBERATER (MÄRZ) ... 24,80
PILOTWINGS 64 (ANFANG MÄRZ) ... 119,-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE (ANFANG MÄRZ) ... 139,-
WAVE RACE 64 (ENDE APRIL) ... 99,-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELEN FÜR PC, SNES, MEGA DRIVE, GAME BOY UND GAME GEAR!

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

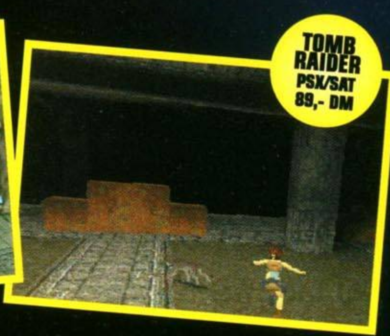
SEGA SATURN

Titel	Preis
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	69,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	64,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	59,-
DARIUS 2	59,-
DAYTONA USA	49,-
FIFA SOCCER 96	44,-
GHEN WAR	69,-
HI-OCTANE	39,-
MAGIC CARPET	49,-
NBA ACTION	69,-
NHL ALL-STAR HOCKEY	49,-
NIGHT WARRIORS (CAPCOM)	79,-
PARODIUS DELUXE	59,-
ROBOTICA	49,-
SEGA RALLY	79,-
SHINOBI X	59,-
SHOCKWAVE ASSAULT	44,-
STARFIGHTER 3000	69,-
STREET FIGHTER ALPHA (CAPCOM)	69,-
STRIKER '96	59,-
THEME PARK	49,-
VIRTUA RACING	39,-
VIRTUAL HYDELIDE	59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	59,-

SONY PLAYSTATION

Titel	Preis
AGILE WARRIOR F111	49,-
ALIEN TRILOGY	79,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	64,-
CRITICOM	59,-
GALAXY FIGHT	69,-
HI-OCTANE	44,-
JUPITER STRIKE	49,-
KILLING ZONE	69,-
MAGIC CARPET	49,-
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59,-
OLYMPIC SOCCER	69,-
REVOLUTION X	54,-
SHOCKWAVE ASSAULT	49,-
SLAM'N JAM '96	74,-
STARFIGHTER 3000	79,-
STREET FIGHTER ALPHA	79,-
VIEWPOINT	69,-
WILL. ARCADE'S GREATEST HITS	59,-

SOVIET STRIKE
PSX/SAT
89,- DM



Austria Express - Bestell-Hotline
Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

AB 20.11. ZUSÄTZLICHE WEIHNACHTSBESTELL-HOTLINE 0180 / 5211844
BESUCHEN SIE UNS AUF DER COMPUTER '96 IN KÖLN (15. - 17. NOVEMBER), HALLE 10-2, STAND A-11 +++ BITS & FUN IN MÜNCHEN (22. - 24. NOVEMBER), BITS & GAMES, HALLE 3, STAND B12/C11

Fon: 0931 / 571601 oder 571606

Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM. UPS 10,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Erscheinungstermine ohne Gewähr.


DAYTONA USA
Championship
CIRCUIT EDITION
Noch schneller... Noch heißer...
Der Nachfolger von SEGAs erfolgreichstem
Arcade-Autorennspiel ist da.
HORNET
Exklusiv für
SEGA SATURN